LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

joystick FÉVRIER 1995

joystick

N°57 FÉVRIER 1995

FÉVRIER 1995 • 30 F 57 joystick



LAS VEGAS

HERETIC
Le nouveau jeu des créateurs de DOOM.

SCOOP
Sur les 60 nouveautés présentées au CES.

Réalité virtuelle
Enfin possible chez soi : LES CASQUES POUR VOTRE PC

SUPER KARTS
Parcours sans faute ?

ÇA SE DISPUTE

LE PIRATAGE
2ème partie
Et si le piratage était indispensable ?

SOLUTIONS
Little Big Adventure
Dragon Lore
King Quest VII

T 2788 - 57 - 30,00 F

N° 57 • FÉVRIER 1995 • 30 F • BELGIQUE : 195 FB • SUISSE : 9 FS • CANADA : 7,95$ • PORTUGAL CONT : 750 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 45F



LUCAS Arts

Sommaire

FÉVRIER 95

1994 Le Zapping de Billou

1994 fini • zap • ici sélection News de Joy • zap • les plus marquantes, les plus rigolotes, les plus représentatives • zap • rachats, Internet, alliances, Billou futur Big Brother, Pentium & PowerPC, standardisation, autoroutes, cyberpunk, 3DS, multimédia, Hollywood, CD • zap • milliards de $$$



MOULINEX

Le jeu qui t'a mis une baffe?
Under a Killing Moon (PC).
Quelque chose qui t'a marqué?
La mort de Tilt.



PINKY

Jeu?
Under a Killing Moon (PC).
Événement?
Commodore!..



CLAUDE

Jeu?
LBA (PC).
Événement?
Le super boom d'Internet.

JANVIER

Sega stoppe la commercialisation du jeu Mega-CD "Night Trap", jugé trop violent et trop sexy • Le magazine Tilt s'arrête, il refile ses abonnés à Joystick et son sens de l'humour à Aberration 4 (allez, c'était la dernière, maintenant on arrête) • Six mois avant tout le monde, Michel conseille le CD de Billy Ze Kick et les Gamins en Folie, tandis que Mic prend la tête au chanteur de Nulle Part Ailleurs • Les développeurs de Thalion rejoignent Blue Byte • Hawkins annonce qu'il y aura 100 jeux disponibles pour Noël • France Télécom change ses tarifs • CES de Las Vegas: Under A Killing Moon est présenté pour la première fois • Sortie de Police Quest 4 et de Kyrandia 2 sur PC, de Mr Nutz et de The Settlers sur Amiga •••

FÉVRIER

Le studio Hollywoodien MCA (Universal, appartenant à Matsushita) prend des parts chez Interplay • Une société américaine prétend avoir déposé la marque "multimédia" et exige 2% de droits d'auteur, elle sera déboutée • Atari France est mis en sommeil, c'est Atari Europe qui prend le relais • La console "project reality" de Nintendo ne sera pas une machine CD • La 3DO passe de 700 à 500 dollars • Joystick est présent sur le salon Games en Belgique, salut les Belges! • Un tournoi "Street Fighter 2" est organisé, l'inscription coûte 250 francs, le concours n'aura bien sûr jamais lieu • Huitième Festival International des Jeux à Cannes • Sortie du "Cafard déchaîné" de Jalons, Michel écrit dedans •••

MARS

David Pleasance, manager de Commodore Angleterre, s'offre une affiche de pub située en face de l'immeuble londonien de Sega: "il faudra un bout de temps pour que Sega fasse aussi bien que la CD32" • Après le succès de son Mortal Kombat sur consoles, Acclaim lance son jeu NBA Jam, avec 1,5 millions d'exemplaires dispos à travers le monde dès le premier jour, ça ressemble de plus en plus à du vrai bizness, hein? • Le 14 mars, Apple commercialise le PowerMac • Mort de Thomas Watson Jr, fondateur d'IBM • Activision embauche un ancien directeur de la CIA comme consultant • Notre ami JM'Destroy se blesse en essayant le dernier truc à la mode, le Paintball •••

AVRIL

Commodore annonce que ça va assez mal • Un étudiant américain est arrêté pour avoir envoyé via Internet des menaces de mort à Bill Clinton • La 3DO est lancée au Japon • Le groupe anglais Pearson s'offre l'éditeur Software Toolworks • Commodore France change de directeur, le nouveau s'appelle Tyschtschenko (et pas Jirinowski) • Billou Gates s'associe avec un géant américain des télécommunications en vue de lancer avant l'an 2000 un réseau de 840 satellites, le tout coûtant 9 milliards de dollars • Un an après l'incendie qui l'avait ravagée et qui avait causé l'augmentation des prix de la Ram, l'usine d'époxy de Sumitomo (Japon) est de nouveau opérationnelle. Et depuis, le prix de la RAM n'a bien entendu pas baissé • Pour son poisson d'avril, Joy invente le jeu idéal: Sim Civ • L'éditeur Penguin offre près de 15 millions de francs à Bill Gates pour avance sur son prochain livre sur les autoroutes de l'information • Le 29 avril, Commodore dépose le bilan •••

MAI

Sortie de 1942 sur PC • Mindscape est racheté par Software Toolworks, donc par Pearson • Electronic Arts compte reprendre Broderbund, mais le coup foire • Joystick déménage chez les riches • 3DO prétend avoir gravé un million de CD de jeux •••

JUIN

Billou boit de l'alcool pour la première fois et pète les plombs, il prévoit de donner 95% de sa fortune à des associations caritatives quand il aura 50 ans • John Sculley, ex-patron d'Apple, rejoint Kodak en tant que consultant marketing • La console "project reality" de Nintendo est rebaptisée "Ultra 64" • Début de la Coupe du Monde de Football aux USA • Mort de la Maman de Billou (qui re-boit pour se consoler) • IBM présente à la presse un CD contenant 6,5 Go de données • Mort de Jay Miner, l'un des créateurs de l'Amiga et de l'Atari 800XL • Dix

jours après sa sortie, il s'est vendu plus de 30000 exemplaires du CD-Rom de Prince le nain •••

JUILLET

Virgin Games est racheté pour plus de 850 millions de francs par Viacom, holding contrôlant la Paramount, MTV et les magasins Blockbuster • IBM ferme et revend le musée qu'il possédait à New York • Microsoft lance la première phase de beta-testing de Chicago, alias Windows 4 (qui sera rebaptisé Windows 95) • Moyennant 240 millions de dollars, Microsoft s'entend avec Stac pour mettre fin au procès qui les oppose concernant Stacker, le soft de compression de disque utilisé dans MS-Dos 6.0 sans l'accord de Stac • Mort de Gary Kildall, concepteur du vieux système CP/M • Le Brésil gagne, et ça nous change la vie •••

AOÛT

Microsoft achète Softimage, société connue pour ses programmes de conception d'images de synthèse • Il fait chaud • Jugé irresponsable, un jeune américain est acquitté après avoir lardé son copain de 22 coups de couteau. Le jeune meurtrier pensait que ça l'aiderait à finir son jeu Mortal Kombat et comptait même gagner de l'énergie en bouffant le cadavre, c'est pas tous les jours la teuf! • AT&T abandonne la commercialisation d'EO, son assistant numérique •••

SEPTEMBRE

Le groupe français Chargeurs achète 24% des parts d'Ocean • La Warner s'offre le label Renegade • Sortie de Mortal Kombat 2 sur consoles, le jeu ne rencontre pas le même succès que le premier du nom • Les salles de jeux sont interdites dans certains quartiers du Caire • Un nouveau virus se propage sur Internet via des images pornographiques: ils l'ont dans le uu! • Billou est l'américain le plus riche, avec une fortune estimée à 50 milliards de francs • Rien ne va plus, Kasparov se fait battre par un jeu d'échecs informatique •••

lesNews@de.Joy.adonf
3615 JOYSTICK

OCTOBRE

Philips annonce la sortie prochaine de sa carte CD-I pour PC • Une étude montre que le piratage aurait causé 70 milliards de francs de manque à gagner pour les éditeurs • Billou décide de racheter pour près de 8 milliards de francs la société Intuit, spécialiste dans les logiciels financiers et bancaires: ça peut être utile dans les autoroutes de l'information • Pearson rachète les éditeurs français Atreid et californien SSI • Un an après sa sortie, la 3DO se serait vendue à 250000 exemplaires, d'après son constructeur • Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg (transfuge de Disney) et Geffen (éditeur de musique multi-millionnaire) s'associent pour créer DreamWorks, un nouveau grand studio cinématographique • Le constructeur 3DO confirme la réalisation du M2, une carte accélératrice pour 3DO • Sortie de Doom 2 sur PC et début le mois suivant d'une mini-polémique dans Libération avec le nouveau philosophe Alain Le Diberder • Pearson rachète le groupe de presse anglais Future Publishing, pour 500 millions de francs • UBI obtient les droits de Oui-Oui • Contre toute attente, Atari est sauvé; Sega met fin au conflit qui opposait les deux constructeurs à propos de brevets, le japonais verse 40 millions de dollars, achète des licences et injecte de l'argent en prenant 8% des parts de l'américain •••

NOVEMBRE

Le 11 novembre, "c'est la fête de tous les Saints, bonne fête aux Robert" (Les Nuls, Europe 1) • Goldstar commercialise sa propre 3DO aux USA. Et nous, on pue? • Apple et IBM annoncent vouloir créer conjointement une nouvelle plateforme de référence et des machines compatibles à la fois avec MacOS, avec Windows, avec le Dos et avec Warp (OS/2) • La console PlayStation (aussi appelée PSX) de Sony sort au Japon • Le président de la Fédération Française des Jeux Vidéo, truc complètement bidon ayant servi à organiser un sale championnat tout aussi bidon, est incarcéré, il est soupçonné de s'être mis 3 millions dans la poche • Billou fait l'acquisition pour 170 millions de francs d'un manuscrit de Léonard de Vinci et aussi de 72 pages • Un américain de 79 ans a réussi le premier hole-in-one de sa vie sur un terrain de golf. Tout content, il en est mort net. Authentique • Billou se paie pour 600 millions de francs une campagne de pub mondiale visant à faire connaître Microsoft •••

DÉCEMBRE

Peupeul et Bandai s'associent dans le projet d'une console CD à base de Power PC, prévue pour l'année 95 • AT&T rachète ImagiNation, le réseau online de Sierra • Les gendarmes français interpellent 37 personnes (parmi elles, les groupes Paradox, ICS et Fairlight) soupçonnées d'avoir monté un réseau de vente de copieurs de cartouches pour consoles Super Nintendo et Megadrive • Billou achète une boîte anglaise spécialisée dans la réalisation de cartes routières informatiques, Joy le soupçonne de vouloir lancer un système de radio-guidage mondial par satellite • Intel confirme que son microprocesseur Pentium comporte un bug générant une légère erreur pour certains calculs, c'est le tollé général • US Gold rachète Core Design • Après avoir confié tous leurs jeux à des éditeurs extérieurs sous licence, les studios Disney franchissent le Rubicon et créent leur propre structure de développement, Disney Interactive. Je serais eux (ah ah...), je l'aurais fait aussi •••

ET EN 1995...

La PSX de Sony joue les rouleaux compresseurs, Sega et Nintendo sont enfoncés • Billou rachète Hayes, le constructeur de modems • IBM parvient à faire tenir 240 Go sur un CD • Billou rachète le groupe de presse Ziff Davis • Un meurtre ayant eu lieu à la suite d'une querelle sur Internet, les autorités américaines en profitent et cherchent à administrer le réseau • Billou boit • Sid Balladur sort son premier jeu, "Privatization" • Les factures de téléphone de Moulinex, Mic et Michel auront eu raison de Joystick • Billou rachète Phildar • Billou rachète tous les droits d'auteur de Gérard Lenorman • Billou rachète une fabrique de stores et l'offre à Médecins du Monde • La femme de Billou se barre • Billou rachète Ricard et la Seita • Billou part à l'hosto chez les frappadingues • Billou meurt...

CASQUE NOIR

Jeu?
Magic Carpet (PC).
Événement?
La PSX de Sony!

LÉO DE URLEVAN

Jeu?
Road Rash (3DO).
Événement?
Road Rash, aussi.

LINOS

Jeu?
Doom 2 (PC).
Événement?
La PSX...

SEB (le retour)

Jeu?
LBA (PC).
Événement?
Moi aussi, la PSX.

MIC DAX

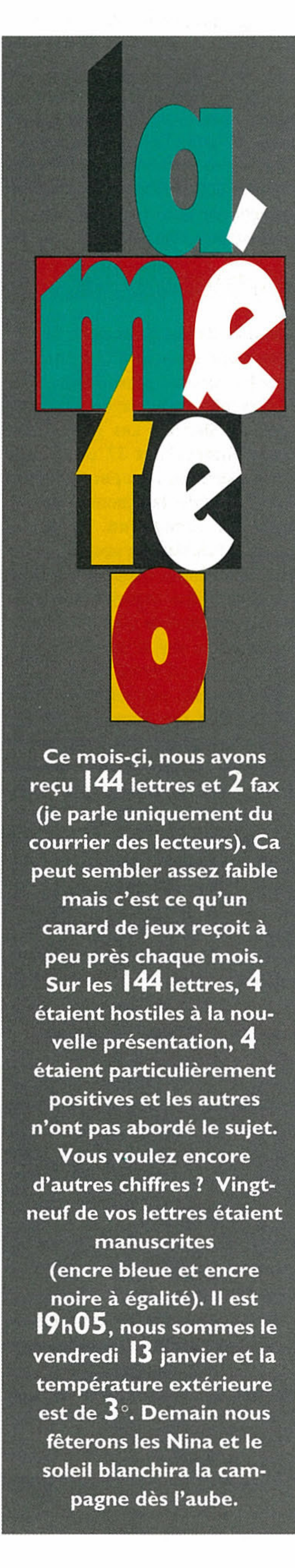
Jeu?
Need for Speed (3DO).
Événement?
Je ne sais pas, je cherche Calor, là, y a un coup de fil, tu l'aurais pas vue?

MICHEL DESANG' (par e-mail)

Jeu?
Populous 2 (Mac).
Événement?
C'est la chute conjointe de Drucker et de Chirac.
C'est le symptôme d'un changement social profond, d'un changement de valeurs. Il y a l'avènement des juges, aussi. J'en profite pour signaler à Van Ruymbeke que s'il ne me rend pas mes dix sacs, je porte plainte. N'oublie pas que j'ai une reconnaissance de dettes signée de ta main, Van.
Ah, et puis il y a la mode des drag queens. Mais c'est plutôt pour 95, ça.

(Ouais, tu m'as pas dit, je sais pas s'il faut faire long ou pas? Parce qu'en fait, tout ce qui s'est passé en 94 m'a frappé. La techno dans les génériques télé, Jurassic Park, ah ben y a aussi les mecs de Darty qui sonnent, ciao...)

J'ai dû être trop subtil le mois dernier. Je réitère donc ma demande plus précisément: je ne réponds pas au courrier personnellement, n'envoyez pas de timbres; nous ne sommes pas les rois du rangement, envoyez séparément les lettres concernant l'abonnement, les "jeux Crack", les "Réponses Micro" et autres concours sinon le courrier risque de se perdre dans les couloirs. Merci.



Ce mois-çi, nous avons reçu 144 lettres et 2 fax (je parle uniquement du courrier des lecteurs). Ca peut sembler assez faible mais c'est ce qu'un canard de jeux reçoit à peu près chaque mois. Sur les 144 lettres, 4 étaient hostiles à la nouvelle présentation, 4 étaient particulièrement positives et les autres n'ont pas abordé le sujet. Vous voulez encore d'autres chiffres ? Vingt-neuf de vos lettres étaient manuscrites (encre bleue et encre noire à égalité). Il est 19h05, nous sommes le vendredi 13 janvier et la température extérieure est de 3°. Demain nous fêterons les Nina et le soleil blanchira la campagne dès l'aube.

Spécial Dédicace

Joystick a beaucoup évolué et en ce qui me concerne, toujours en bien. Possèdant un STE, j'ai toujours eu du recul par rapport aux jeux vidéos. Seul une dizaine de titres m'ont fait passer des nuits blanches, avec Coca Cola et biscuits pour compagnie, les yeux rivés sur le moniteur. Que de plaisir, de sursaut à jouer, dans le bon sens du terme, à Maupiti Island... Rahhh, ces bruits de vagues sur la plage, le craquement du bateau, les singes, les musiques. Maupiti Island, c'est tout ce dont je rêvais, c'est toute ma vie sur un écran. C'est tout beau, quoi... Rien d'autre. Tout les mois, Joystick, c'est ma gâterie, mon regard de fou sur la fourmilière de l'info. Et putain que ça grouille... Merci d'exister. Voilà, je n'ai plus rien d'autre à vous dire, à part qu'on est le 3 décembre, vers 16h45. J'ai débranché le radio-réveil pour installer la lampe. Il pleut, il fait sombre. A ma gauche, sur la bibliothèque, trônent fièrement 7 dossiers remplis de Joystick (les votres, pas les manettes!).
Ce matin, j'ai passé mon bac blanc français. Je suis en première S1, j'écoute Spice Opera d'Exxos. Génial ! Trop bô ! Chien ! Wizzz ! Kado ! Je vous aime, passez cet été, on boira des coups et vous me raconterez les jeux vidéo.

Yohann Zborowski. Boulogne-sur-mer

• Salut Zbo ! Ca fait plaisir de recevoir une lettre comme ça (je ne dis pas ça pour les compliments). C'est pour les gens comme toi qu'on bosse. Ceux qui dégustent les jeux, pas ceux qui se vantent de "finir" Wing Commander 3 en deux jours. On va dire qu'à partir de maintenant, on passera de temps en temps le courrier de ceux qui parlent aussi bien que toi de leur passion pour les jeux. Message perso : désolé mais on ne peut rien pour toi concernant les numéros et les jeux que tu recherches. Depuis notre déménagement, il ne nous reste qu'une collection complète. •

Auto tampon

Je dispose d'un DX2 VLB avec carte graphique Cirrus Logic. J'ai un hurlement à pousser: Arggg ! J'ai acquis dernièrement Wing Commander 3. Je le trouve magnifique mais voilà: le jeu se bloque parfois à certains niveaux. L'image se fige et on retourne au DOS avec le message suivant : This error is the result of a bad CD ROM read, etc. Le jeu fonctionne bien jusqu'à la mission Behemoth. Quel est ce problème ? Quand les éditeurs penseront-ils à nous, les néophytes ?

Stef. Chantilly

• A priori, tu dois avoir un problème de "tampon". Vous remarquez que je reste très sobre et que je ne fais aucune vanne. D'ailleurs le terme adéquat est buffer. L'humour, c'est sympa quand ça ne devient pas une habitude périodique. Or donc, il faut que tu augmentes la valeur de ces fameux buffers dans ton config.sys. En effet, pendant la mission Behemoth, le logiciel charge subitement une grosse animation vidéo. Il est probable que le PC n'arrive pas à gérer autant de données d'un coup. Essaye de mettre Buffers = 25,0 ou 30,0. Pendant que tu y es, met aussi Files = 30. Remarque pour les utilisateurs de Cirrus Logic : il apparaît que les scènes SVGA causent parfois un grésillement de la carte son (du moins avec une SoundBlaster Pro). Ce problème, lié au driver d'écran, à la carte son et à la souris, peut être résolu avec WC3 . Il faut pour cela charger avant le jeu et ce MEME SI LE LOGICIEL RECONNNAIT LE VESA AUTOMATIQUEMENT, le driver Univbe.exe présent sur le premier CD de WC3. Il est également disponible sur Compuserve dans la rubrique ACAD/DRIVERS. On peut le charger en mémoire haute en tapant Univbe - L.
Concernant ton autre remarque, oui, c'est vrai que le lancement d'un jeu constitue parfois un véritable casse-tête pour les débutants. Le mieux est de se prendre une demi-journée et de lire un bouquin

sur MS DOS. Je vous conseille "Bien débuter MS-DOS jusqu'à la version 6.2" de Micro Applications qui a l'avantage d'être assez petit pour qu'on le laisse traîner à portée de main, tout en étant très complet. Vous verrez qu'on se prend très vite au "jeu", dès qu'on a pigé quelques trucs élémentaires, et même, qu'on fini par apprécier le DOS. Enfin, disons qu'on le critique en connaissance de cause. Je rappelle aussi que sous DOS, il suffit de taper HELP pour accéder à un menu d'aide. On peut également taper HELP suivi de la commande dont on souhaite connaître la syntaxe. Pour DIR par exemple, on tape HELP DIR. Pour obtenir un résumé, on peut aussi essayer DIR /?. Mais vous avez sûrement vu ça dans la doc. Vous avez lu la doc ? Vous avez une doc ? Tsst... •

Communication Interne

1) Je doute de l'efficacité de la communication interne. Réabonné depuis 15 jours à la suite d'une offre intéressante (vous vous rendez compte, le porte-clef Joystick en cadeau. Mon rêve...), je viens de recevoir une lettre qui disait que, pour me punir de ne pas m'être réabonné, je n'allais pas recevoir le numéro de janvier, ni les autres d'ailleurs. Quel manque de respect. Je parie que dans vos locaux, vous avez des tas de chèques qui traînent. Et si j'envoie un chèque, c'est pour recevoir le numéro de janvier et tous les autres pendant un an. Je VEUX mon joy, sinon je prends le proviseur du lycée en otage ou alors je vous envoie le disque de Machine Head. Vous avez le choix. J'ai aussi un disque de Pantera.
2) Je doute de l'utilité de posséder un DX2 si ce n'est que pour jouer. Pouvez-vous m'indiquer des logiciels me permettant de m'initier au dessin, à la programmation, etc. ?
3) Je doute que vous vous souveniez des ordinateurs Thomson. Pourtant c'était génial. J'aimerai savoir si vous vous souvenez d'un jeu qui consistait à récupérer des trésors en grimpant sur des échelles et en creusant des trous dans des murs en briques. Tout ça en évitant des personnages plus petits que ceux de Lemmings ?
4) Je doute.

A. Martelin. Saint Just.

• 1) C'est vrai, on se sert des chèques pour faire des gros tas moelleux dans lesquels on se jette du haut d'une chaise. Plus sérieusement, Joystick fait partie du groupe Hachette, un groupe énorme qui vend 800 millions de journaux dans le monde par an. Bonjour Monsieur Hachette. Et il se trouve qu'en France, c'est le même service qui s'occupe de tous les abonnements du groupe (ça va de ELLE à Télé 7 Jours en passant par Paris Match et autres Echo des Savanes, Photo, etc.). Forcément, un truc pareil est géré par ordinateur et tu sais comme nous que ces machins font parfois n'importe quoi. Bref, ta lettre de relance a été envoyé automatiquement mais don't panic, tu devrais recevoir Joystick normalement.
2) En dessin vectoriel, je te conseille Corel Draw d'autant que les versions précédentes sont commercialisées à prix plus que réduit. Tu peux aussi télécharger DTP256 sur compuserve qui est un excellent logiciel de dessin bitmap. Pour programmer, essaie donc avec le Qbasic fourni en standard avec MS-DOS avant d'acheter un langage coûteux.
3) Oh, oui alors! Mais si tu me branches sur les vieux jeux, je suis parti pour remplir le magazine et je ne sais pas trop ce que Marc penserait d'un test de Sapiens ou de Erebus en 10 pages. Bref, le jeu dont tu parles s'appelle Lode Runner et il est ressorti sur PC.
4) Moi aussi. •

Nous sommes d'accord

Ca fait maintenant plus de 10 ans que je joue avec une console ou un ordinateur. Pendant ces dix années, j'ai toujours ressenti un plaisir intense à utiliser des trucs qui ne ressemblaient pas à grand chose mais qui avaient le mérite d'être intéressant. Ce qui m'inquiète, c'est que les jeux deviennent de moins en moins attractifs et semblent se décliner sur le même modèle. Le plus grave, c'est que pour être intéressant, un jeu doit désormais sortir des studios machins ou trucmuche et comporter des scènes vidéo multimédia stroboscopinée avec une gelée informe de marketing. Quant on voit qu'un type comme Trip Hawkin (NDLR: fondateur de la 3DO Compagny) qui essaye d'imposer un concept dont le maître mot est "l'interactivité mais pas trop quand même à grands coups de budgets cinéma", on en vient à se demander s'il ne faut pas regretter le bon vieux temps où le progrès ne s'intéressait pas au petit monde des jeux. Je ne suis pas contre la 3DO ni toute nouvelle machine. Je suis contre l'exploitation du tout et n'importe quoi dans des jeux qui sont beaux et chiants. J'espère que je ne suis pas le seul à penser cela.

M. Castelli. Marseille.

• Oh non, tu n'es pas le seul mais je me méfie des gens qui regrettent "le bon vieux temps". Je le pense parfois mais je m'en défends, de peur de me fossiliser. La micro ludique a toujours été traversée par des phénomènes similaires. Seulement avant, comme les faux progrès étaient moins marquants, les défauts qu'ils engendraient passaient plus volontiers inaperçus. Pourtant, si l'on veut bien se souvenir du marché d'il y a 9 ans: tu te rappelles, les jeux qui proposaient un nouveau type d'interface révolutionnaire, destiné à combattre l'arrivée de l'Atari ST et de sa souris ? Combien de programmes pour C64 ou pour Amstrad CPC complètement foirés, tout ça pour faire concurrence à celui qu'on appelait "Jackintosh". Tu te rappelles les premiers jeux d'aventure 100% graphiques qu'on trouvait gnangnan, comme Black Cauldron, et qui faisaient pousser des hurlements aux amoureux du "bon vieil" analyseur syntaxique et des commandes en mode texte? Tu te souviens des jeux avec voix digitalisées, qui ralentissaient à mort les déplacements des sprites ? Tu te souviens de la mode des shoot'em up "comme au café", dont le seul argument de vente était le nombre de scrollings multi-directionnels compensé à la gélatine de paralaxe de mes deux ? C'est vrai qu'en ce moment, la micro se cherche et que le genre film interactif nous les brise mais il sortira des jeux grandioses et intéressant de tout ce fatras. Au hasard, Under A Killing Moon. Franchement, c'est aussi intéressant qu'un jeu d'aventures d'il y a 5 ans et en plus c'est superbe. Idem en ce qui concerne Wing Commander 3. Si l'on m'avait dit un jour que je pourrais être le héros d'un film de SF. Regarde aussi le test de Return Fire sur 3DO. C'est pas un bon jeu comme au "bon vieux temps" ? Simplement, plus le progrès est énorme et plus il est long à digérer. Et puis il faut avouer qu'il reste toujours quelques éditeurs ringards qui confondent le fond et la forme mais Trip Hawkins s'est contenter de proposer une machine, ce n'est pas lui le responsable de ce que les éditeurs en font. Au contraire, de nombreux jeux où souffle l'état d'esprit micro sont prévus sur cette bécane. •

Si on récapitule…

D'abord, on a eu le tourne-disque. Après, y a eu les appareils photo, les caméras super 8, la stéréo, les voitures pas chères, les télés noir et blanc, puis les télés couleur, les calculatrices, les télécommandes, les radioréveils, les 1100 cm3, les magnétoscopes, les CD, les ordinateurs, les tranquillisants, le Minitel, les réseaux, les satellites, les greffes, le câble, le numérique, la 3D, les répondeurs, les sanisettes, les flippers avec des pacman dedans quand on fait le triple loop, l'image de synthèse, les montres digitales, les briquets jetables, Canal Plus, la peinture qui sèche sans odeur et les fast-food.

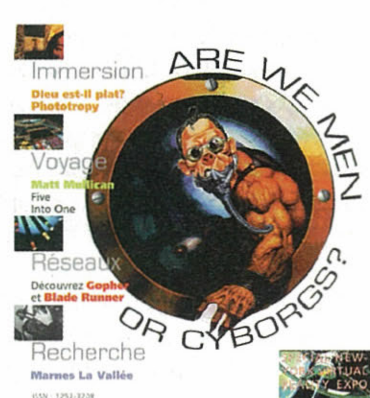
Tout ça est apparu en, quoi? Une trentaine d'années, en gros? Même si quelques-unes de ces inventions sont un peu plus vieilles, toutes se sont répandues durant ces trois dernières décennies.

Maintenant, prenez un papier, un stylo, et écrivez ce que vous:
1) prévoyez, et 2) espérez pour les trois prochaines. En 2025, on en sera où?

Envoyez-nous le résultat de vos cogitations. On réunira vos réponses pour avoir une avant-première du monde de demain et on publiera ça dans un prochain numéro.

Ayez la gentillesse de noter "monde de demain" sur l'enveloppe (sinon, ça se perd. Tiens, il faudrait inventer un machin pour pas paumer le courrier sur lequel y a rien marqué).





Les Cybernautes ont désormais leur magazine. "Clone", c'est son nom, est un trimestriel cyber-chouette et cyberintéressant qu'on peut se procurer dans quelques très bonnes librairies à Paris et en province (Parallèle, Boul'dingue, Magic Planet, Comptoir des Halles, Vent du Sud, etc.). Le numéro 1 propose 42 pages sur la réalité virtuelle, l'esprit cyber, etc. Pour tout renseignement, appeler le (1) 45.88.63.02.

WINDOWS 96 ?

Le système d'exploitation de Microsoft, Windows 95, ne sera pas disponible avant le mois d'août. Pour l'instant, Microsoft et 48 000 bêta-testeurs s'appliquent à peaufiner la chose et surtout à la débugger. Grouillez-vous les mecs, ou il faudra incrémenter le nom d'une année…

GRENOUILLE TAUREAU

Electronic Arts vient d'acheter Bullfrog, l'éditeur de Populous, entre autres, pour une somme inconnue. Electronic Arts diffusait les jeux de Bullfrog depuis la création de ce dernier, il y a sept ans, et s'assure ainsi la fidélité d'une belle et bonne équipe.

PROVOC

Vous vous souvenez du Chaos Computer Club, alias CCC, cette bande d'Allemands allumés qui était entrée il y a dix ans dans les services privés des Telekoms, et qui avait piqué tous les mots de passe de la NASA il y a sept ans en s'introduisant dans le serveur central de cette éminente institution ? Le CCC tient congrès chaque année, et le thème de la dernière réunion était : "Pourquoi l'Internet est de la merde". Ce qui nous ennuie bien, parce que c'était le titre d'un dossier qu'on était en train de préparer, mais bon, on en trouvera un autre. Leurs arguments sont simples mais justes : Internet était au départ un réseau destiné aux universités et aux instituts de recherche ; aujourd'hui, de plus en plus de gens s'y baladent en simples touristes, ralentissant tout le système et occasionnant la perte de certains messages. De fait, c'est pratiquement la même progression que le Minitel chez nous il y a dix ans : au départ outil de travail, il a été très rapidement détourné à des fins hédonistes, comme on dit, c'est-à-dire que d'utile, il est devenu majoritairement rose. Bref, le CCC prévoit l'effondrement général du réseau en 1996. Effondrement, c'est peut-être un peu exagéré ; parions qu'effectivement, Internet se transformera en autre chose que le réseau universitaire du départ, mais de là à ce qu'il disparaisse… Il mutera, comme tout le monde.

Le tribunal de commerce américain a ratifié le plan de restructuration de Media Vision. La société, qui évite la faillite de justesse, a été autorisée à conclure un accord avec la SEC (commission de surveillance des opérations boursières). Cette dernière ne recommandera pas de mesures coercitives à son encontre. Du moment que le service après-vente est assuré…

FORMAT

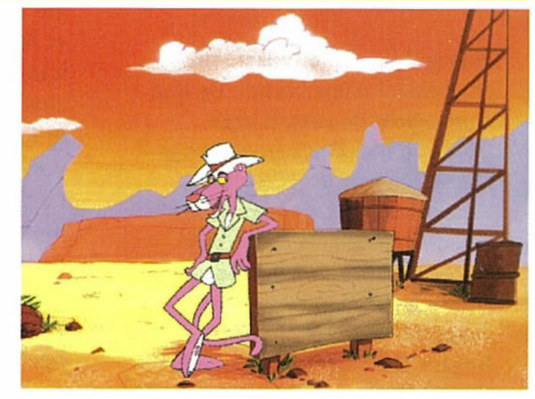
Philips et Sony, les deux inventeurs du Compact Disc, sont pris en défaut : les premiers CD double-format (musique + données) commencent déjà à arriver (voir Oldfield le mois dernier) alors qu'aucun standard n'a été défini. De fait, les CD actuels double-format ont un défaut désagréable : la première piste comportant obligatoirement les données (si c'était une autre piste, le lecteur ne la trouverait pas), quand on met son CD en lecture sans penser à avancer directement au second morceau, on se tape une bouillie sonore effroyable, un peu comme les cassettes sur lesquelles on sauvait les programmes sur C64, Oric et autres Spectrum, mais numérique, donc beaucoup plus agressif. Bref, pour en revenir au début, Philips et Sony, pressés par la demande populaire, sont en train de finaliser le standard "CD Plus", qui permettra de mélanger à loisir musique, vidéo et données sans que les lecteurs CD se mélangent les pinceaux. Une première norme a été établie, et vient d'être proposée aux gros éditeurs de musique et de logiciels. Le temps que tout le monde donne son avis, le standard devrait être prêt dans deux ou trois mois. Microsoft a d'ailleurs déjà annoncé que si des éditeurs souhaitent avoir des outils spécifiques pour développer sur ce double format, ils peuvent éventuellement en trouver chez Microsoft, si ils veulent.

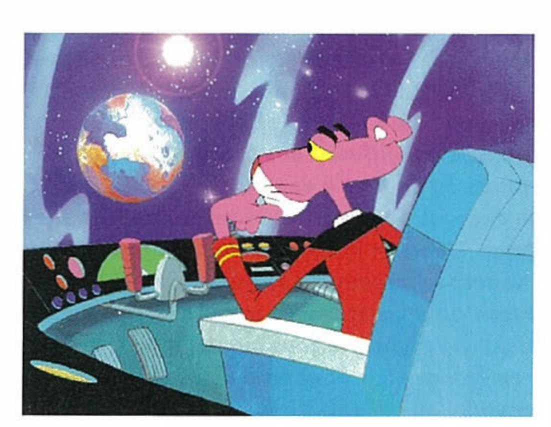
VIRUS ET CHOUCAS

Sur les réseaux internationaux, une rumeur s'est répandue comme une traînée de poudre : un message, intitulé "Good times", comporterait un virus caché qui se déclare lorsqu'on lit ce message. Bien entendu, c'est faux, mais le virus existe bien : c'est la rumeur elle-même, qui à force d'être propagée de serveur en serveur, fini par faire boul de neige, comme ces lettres qui demandent d'être recopiées x fois sous peine de malheu grave. L'avertissement du danger se propage mieux que l'annonce qu'il n'existe pas.
Il est d'ailleurs intéressant de noter à ce suje l'anecdote que racontait Konrad Lorenz sur les choucas, une race d'oiseaux : lorsqu'un choucas essaye de voler son nid à un autre, le volé se met à pousser un cri strident qui avertit les autres d'un danger. Aussitôt, tous les autres réagissent et poussent le même c strident. Emporté par l'affolement général, l voleur ne réalise pas que le danger, c'est lui, et se met à paniquer et à crier avec les autres, oubliant qu'il était venu chercher un logement. Le nid est sauvé.
Comme quoi, on est aussi bêtes que des choucas. Ou aussi intelligents. C'est selon.

LA PANTHÈRE OSE

La Panthère Rose, dont le patronyme n'est autre que Pinky (eh ben voilà, on sait d'où il vient son stupide pseudo maintenant !) est la dernière vedette des économiseurs d'écrans de chez Asymetrix. Composé en grande partie de magnifiques images issues de planches originales et d'extraits de films, cette version CD affiche allégrement quelque 542 Mo de données ! On y trouve en outre des modules d'animation propres à tout screen saver digne de ce nom, agrémentés qui plus est d'une bonne dose d'humour. Seul inconvénient, le CD doit rester dans le lecteur si l'on veut profiter de l'intégralité des possibilités.

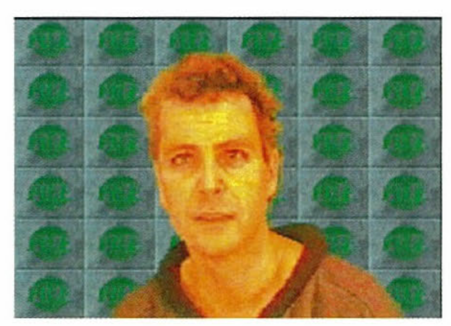






PAR YVES REDEUDAISIR









Silmarils vient de sortir les versions CD-Rom de Ishar 3 et de Robinson Requiem. Robinson, y gagne une intro fleuve en 3D et la présence de personnages digitalisés en cours de partie. Les déplacements ont été optimisés et le graphisme un peu éclairci, ce qui n'est pas un mal. Ishar 3 voit apparaître des films 3D, et le CD comporte une équipe chaotique spéciale. Bon plan, ces deux jeux sont vendus au même prix que la version disquette. Les possesseurs de ces dernières peuvent obtenir la version CD contre 100 F TTC (photos: Robinson Requiem).

Une étude révèle qu'il y a 21 ordinateurs pour 100 Australiens, contre 26 pour les Américains. Les Européens et les Japonais sont derrière.

AUTOROUTE

France Télécom disposera prochainement d'une version de test d'un logiciel de réseau large bande interactif mis au point par Microsoft dans le cadre des Autoroutes de Données. Outre France Télécom, la chose sera testée dans le monde entier par Deutsche Telekom, Nippon Telegraph & Telephone Corp., Rogers Cablesystems Ltd., SBC Communications, Telstra Corp. of Australia et US West Communication Inc. De plus, neuf autres opérateurs participeront, à Seattle, au programme d'expérimentation et d'évaluation : Belgacom, British Telecom, Cox Cable, GTE Corp., Hong Kong Telecom, Korea Telecom, Pacific Telesis Video Services, Sprint et Viacom Cable. Et vous savez quoi ? Je parie qu'ils seront quand même en retard et que ce sera buggé.

LES PIEDS DANS LE PLAT

L'administration Clinton vient de mettre sur pieds un groupe d'étude chargé de d'adapter la loi sur la propriété intellectuelle en fonction des nouvelles technologies. Ce groupe vient de faire plusieurs propositions, toutes plus stupides les unes que les autres, dont la moindre n'est pas d'interdire systématiquement toute reproduction numérique d'une œuvre intellectuelle, ce qui empêche les musées de s'échanger leurs catalogues et les bibliothèques universitaires de se transmettre leurs dossiers, et ce qui interdit aussi toute forme d'archivage numérique. Il est également question d'interdire la vente d'occasion de toute œuvre de l'esprit, sous quelque forme que ce soit.

Le problème, c'est que jusqu'à l'avènement de l'informatique, la loi était assez peu précise et se cantonnait à préconiser un usage "juste et honnête" des produits de l'esprit. En gros, ça voulait dire que les juges tranchaient en leur âme et conscience lorsqu'une affaire portant sur un copyright leur était soumise. Mais aujourd'hui, toute la machine administrative et judiciaire est dépassée par l'ampleur du phénomène. Quel juge, aujourd'hui, comprend pleinement les implications du CD-Rom, de la télé interactive, des réseaux, de l'encryptage ? Une récente affaire, aux USA, a vu le sysop d'un BBS qui diffusait des programmes pirates relâché parce qu'un juge a décidé que les lois physiques ne peuvent pas s'appliquer telles quelles dans le cyberespace. L'âme et la conscience ne suffisent plus, il faut une solide formation à la fois philosophique et informatique pour comprendre ce qui se passe dans le domaine du copyright. Ne vous inquiétez pas, le débat arrivera en France bientôt et on aura sûrement l'occasion d'entendre de belles bêtises.

SIM DATA

En ce début d'année, Maxis annonce la sortie de Urban Renewal Kit for Dos, un data disk destiné à relooker SimCity 2000. Suivront aussi un SimCity 2000 Ultimate CD-Rom Collection, un SimCity 2000 OS/2, SimCity 2000 Power PC, SimCity 2000 for Network et SimCity 2000 pour Windows. Cette dernière version bénéficiera d'un mode "zoom" plus puissant. Elle permettra aussi de laisser tourner SimCity 2000 en tâche de fond sous Windows. Voilà qui devrait ravir ceux qui trouvent que Windows n'est pas assez lent. On attend avec impatience "SimCity 2000 font du ski", "SimCity 2000 à la mer", "SimCity 2000 contre le reste du monde". On est surtout pressé de voir "SimCity 3000 : ce coup-ci je fais un jeu vraiment nouveau avec de vraies options intéressantes qui servent à quelque chose".

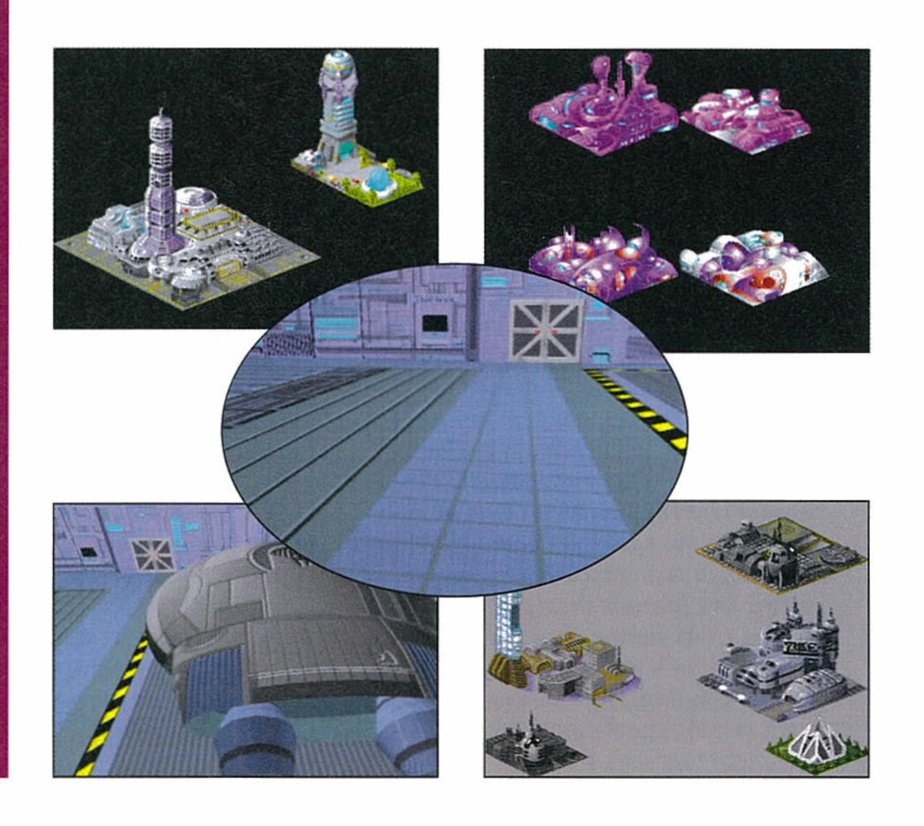
Claude Andreuzza, le président d'IBM France est mort début janvier des suites d'une longue maladie.

LES SUITES DE L'AFFAIRE PENTIUM

Vous en avez entendu parler, vous avez peut-être lu notre article du mois dernier : le Pentium, dernier processeur en date d'Intel, comporte un bug qui provoque un résultat erroné dans certaines divisions. Tout d'abord, après l'annonce publique du bug, Intel a annoncé que l'erreur n'apparaissait en moyenne qu'une fois tous les 24.000 ans (mais peut-être ont-ils fait leurs calculs sur Pentium ?) et qu'il ne procéderait à l'échange du processeur que si l'utilisateur justifiait qu'il faisait des calculs mathématiques intensifs. Tollé général de la presse, Intel fait marche arrière et accepte de changer les processeurs de tous ceux qui le demandent. Neuf sociétés entament des poursuites judiciaires contre Intel, en demandant au total plus de trois milliards de francs de dommages et intérêts, la Food and Drug Administration demande aux laboratoires qui ont utilisé des PC avec Pentium de vérifier leurs tests, plusieurs analyses paraissent dans les journaux financiers, certaines indiquant que le public n'est pas perturbé par l'annonce du bug, d'autres annonçant une totale perte de confiance envers Intel.
Là-dessus, puisqu'il est dans la nature humaine de s'acharner sur les faiblesses des grands, on découvre que le changement du Pentium peut conduire à une surchauffe dangereuse si les dissipateurs de chaleur ne sont pas suffisants. On découvre aussi, mais c'est sans aucun lien avec le bug du Pentium, que sur la calculette fournie avec Windows, l'opération 2,01-2 donne 0 au lieu de 0,01 (il faut que le premier chiffre soit le même que le second, avec,01 à la fin). Et les blagues circulent : "Malgré le bug du Pentium, Intel reste le n°0,99997 !", "Le successeur du Pentium s'appellera le Repentium", "Intel Inside, c'est pas une pub, c'est une mise en garde"... Il y a même une calculette qui circule sur Macintosh, nommée Pentiumath Simulator, qui donne systématiquement un résultat faux à quelques chiffres après la virgule (2x3 =5,99997, etc).
Tous les processeurs ont toujours comporté des bugs ; ce n'est que la position dominante d'Intel qui lui vaut ces attaques. Quoiqu'il en soit, et puisque le Pentium est remplacé gratuitement s'il est buggé, vous pouvez faire la division suivante pour savoir s'il marche ou pas : 5505001/294911. Si le résultat est 18,66600093, désolé, le bug est là, car le résultat devrait être 18,66665197. Vous pouvez essayer aussi 4195835/3145727 : si le Pentium déconne, ça donnera 1,33373907, et si tout est correct, 1,33382045. Bonne chance.

Pour la seconde fois, l'éditeur britannique Grandslam a accordé sa confiance à l'équipe de développement hongroise The Game, déjà auteur du premier volet de Reunion, l'une des meilleures ventes de Grandslam l'an dernier. Comme quoi, avec The Game, quand Hongrois qu'y en a plus, y en a encore ! Reunion 2 devrait marquer une réelle évolution technique depuis le premier épisode. Ainsi, l'intégralité du programme est à présent en code 32 bits, et la résolution exploitée est le SVGA. Comme vous pouvez le constater sur les photos d'écrans accompagnant cette preview, les colonies sont maintenant représentées en 3D isométrique, à la manière d'Utopia, à la différence près que certains des bâtiments peuvent atteindre des tailles très respectables. Le scénario, quant à lui, fait suite à Reunion premier du nom. La vieille et la nouvelle Terre, maintenant unies pour le meilleur et pour le pire, cherchent à présent de nouveaux débouchés, de nouvelles planètes pour poursuivre leur extension. À vous, en tant que capitaine de la flotte terrienne, de vous imposer en conquistador acharné afin de monter en grade pour obtenir de plus en plus de responsabilités. Magyar à vous, pardon, mais gare à vous, car l'ennemi veille !

LA RÉUNIONNITE AIGUË FRAPPE À NOUVEAU !



PAR ALAIN STANT-MAIME

LA POLICE DES JEUX VEILLE !



Vous serez prévenus : America Online, un gros serveur ricain, vient de dénoncer des utilisateurs qui s'étaient envoyés des messages contenant des images porno illégales. "Certes", disent les dirigeants, "le contenu des forums et des boîtes aux lettres est strictement privé, mais si nous avons des preuves, nous dénoncerons ceux qui les utilisent à des fins illégales". Même si le cas ne s'est pas officiellement produit ailleurs, il y a des chances que tous les autres serveurs, où qu'ils se trouvent, se comportent de la même manière. N'envoyez pas n'importe quoi.

Dédicace spéciale à Matthieu, un lecteur amateur des News de Joy qui a pris l'habitude de les lire systématiquement dans son bain. Pas de concours de photo de «celui qui lit Joy dans la situation la plus loufoque possible», svp. Y a pas marqué «Montiel», là.

JE GAGNE DU FRIC

Motorola est bien content : ses ventes se sont élevées à 122 milliards de francs en 94. Bénef net : 8 milliards et demi de francs, soit quatre mille ans de salaire de Jacques Calvet. Ha.

LE MAUVAIS CHEVAL

Depuis quelques mois, on pouvait parier au PMU directement par Minitel, sans avoir à se déplacer chez un dépositaire. Mieux: sur ce 3615 PMU, on pouvait jouer plusieurs combinaisons en payant la même somme que pour une seule combinaison, en appuyant sur [Correction] au lieu de [Envoi] sur une certaine page. Des parieurs en ont profité pour gagner jusqu'à 2,5 millions de francs. Le PMU s'est rendu compte du bug et a immédiatement porté plainte pour escroquerie. Il est gentil, le PMU, mais ça n'est pas les parieurs qu'il faut attaquer, c'est la boîte qui lui a fait le programme (sur Pentium?). Et pourquoi nous ne sommes jamais au courant à temps de ce genre de plans, nous?

JE GAGNE DE L'ARGENT

Les ventes de CD-Roms ont atteint 6 millions d'exemplaires aux USA au troisième trimestre 94 (le triple de l'an dernier) et 16 millions sur les trois premiers trimestres. Revenu global de l'affaire, pour le troisième trimestre : 830 millions de francs, les jeux représentant un peu plus du quart de cette somme, devançant pour la première fois les encyclopédies et autres référentiels. Il y a actuellement 25 millions de lecteurs CD-Rom dans le monde.

LES IMPÔTS SONT DRÔLES

Pas de bol : les parents américains d'un jeune homme qui avait été tué dans l'attentat de Lockerbie, fin 88, viennent de se voir réclamer la somme de 6 millions de dollars par le fisc. Motif : ils auraient dû toucher environ 11 millions de dollars de la part des assurances. Stupeur des parents, qui n'ont strictement rien touché, indifférence du fisc, qui prétend que le fait qu'ils aient effectivement été indemnisés ou non ne change rien à l'affaire, puisqu'ils finiront probablement par toucher un jour, et que de toutes façons, s'ils n'ont encore rien eu, c'est qu'ils se débrouillent mal, c'est pas leur problème. Bien sûr, les parents ont alerté la presse et l'affaire se réglera à l'amiable. Mais savez-vous que la même chose arrive en France tout le temps ? Quand on établit une facture, on doit impérativement mettre une formule du style : "en cas de paiement après la date prévue, des pénalités de 1,5 % seront appliqués par mois de retard". La plupart du temps, quand le type à qui on a fait la facture paie avec quelques jours de retard, on n'applique pas ces pénalités, afin de conserver de bonnes relations commerciales. Mais le fisc exige que l'on paie des impôts sur ces pénalités, qu'on les ait touchées ou non. C'est couillon, hein ?

ON PREND LES MÊMES...

Bill Stealey, le type qui a fondé Microprose il y a un peu plus de dix ans, l'avait vendu à Spectrum Holobyte en empochant au passage l'équivalent d'une cinquantaine de millions de francs en échange d'un contrat de non-concurrence d'un an. Devinez quoi ? Le contrat est arrivé à terme ! Pour fêter ça, il a monté une boîte qui va faire concurrence à Microprose, nommée Interactive Magic. Premier jeu à voir le jour cet été : Apache Gunship, un simulateur d'hélicoptère développé par Digital Integration en Angleterre. Public visé, selon les propres mots de Stealey : "les hommes de 26 ans qui ont un job ennuyeux, comme journaliste ou avocat". Pfeuh, nous on s'ennuie pas, on fait des jeux tout le temps.

OPEN D'ECOSSE
GOLF VIRTUEL

THE SCOTTISH OPEN

V·I·R·T·U·A·L · G·O·L·F

The Scottish Open - Virtual Golf, le premier jeu de golf qui utilise un environnement en 3 dimensions avec des images calculées en temps réel

DISPONIBLE SUR PC et PC CD-ROM



- Options multiples
- 256 couleurs et un choix de 3 angles de vue, avec 3 caméras virtuelles
- Option 2 joueurs

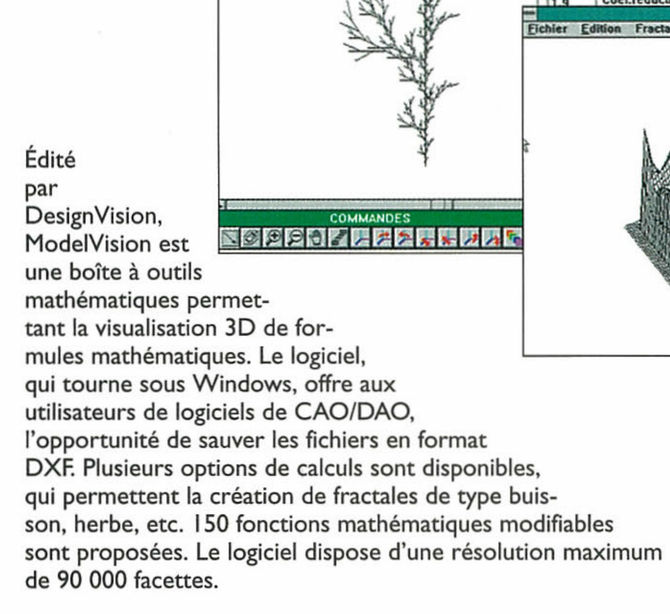
55 Ashbourne Road Derby DE22 3FS Telephone (01332) 297797 Facsimile (01332) 381511

PAR JACQUES HOSTOQUAIS

JE GAGNE DE L'OSEILLE

C'est la première fois que Sega bat Nintendo en parts de marché : en 94, 58 % des consoles vendues étaient fabriquées par Sega. Naturellement, la bataille n'est pas finie, l'un et l'autre préparant des 64XB, des Ultra-machin 3D, des Virtual bidules et que sais-je encore.

THE MODEL



Édité par DesignVision, ModelVision est une boîte à outils mathématiques permettant la visualisation 3D de formules mathématiques. Le logiciel, qui tourne sous Windows, offre aux utilisateurs de logiciels de CAO/DAO, l'opportunité de sauver les fichiers en format DXF. Plusieurs options de calculs sont disponibles, qui permettent la création de fractales de type buisson, herbe, etc. 150 fonctions mathématiques modifiables sont proposées. Le logiciel dispose d'une résolution maximum de 90 000 facettes.

Timex et une boîte de diffusion américaine viennent de s'associer pour lancer en 1996 une montre capable de recevoir en permanence et en temps réel, par le biais des ondes, des informations sur le monde, le sport et les finances, ainsi que des données en provenance d'un PC. Même pas d'abonnement à payer, les infos elles-mêmes seront comprises dans le prix de la montre : environ 800 francs.

MERCI, AU REVOIR

Ellen Hancock, la plus haute femme d'IBM dans la hiérarchie, qui dirigeait le département IBM Software, vient d'être remerciée par la direction. La raison : si 11 milliards de francs ont été investis dans OS/2 Warp, c'était pas juste pour épater la galerie, c'était surtout pour contrer Windows. Objectif largement manqué, exit la patronne. Qui du coup passe l'éponge (La gerbi est une éponge naturelle qu'on utilise pour les travaux ménagers, donc "elle passe la gerbi, Hancock").

RÉALITÉ NUCLÉAIRE

C'est au tour de la réalité virtuelle de se trouver des marchés "verticaux" (c'est-à-dire spécialisés) : pour sa centrale nucléaire, la ville de Philadelphie utilise des casques de RV reliés à des micro-caméras thermiques, permettant d'inspecter des conduits inaccessibles comme si on se baladait dedans. Faites gaffe à l'autofire quand même.

NORMALISATION

Les relations diplomatiques entre la Chine et les États-Unis sont tendues, ces temps-ci. La Chine ne paie pratiquement pas de droits d'auteurs et pirate la quasi-totalité des logiciels qu'elle utilise. Depuis deux ou trois ans, le gouvernement américain essaye de faire pression pour que la Chine prenne des mesures contre le piratage, mais jusqu'à présent, c'est resté sans effet. Il y a un mois, les Américains ont menacé de doubler les taxes à l'importation des produits chinois, ce qui mettrait en péril leur économie ; du coup, l'administration chinoise vient de publier un communiqué annonçant que "un grand nombre de coupables viennent d'être confondus grâce à un renforcement de la loi dans ce domaine. [...] Nous avons fait de grand progrès dans la détection des sources de piratage. [...] L'administration a envoyé des enquêteurs dans quatre sociétés soupçonnées de contrevenir à la loi sur le copyright. [...] Deux sociétés ont été punies". Sans plus de détails, tel quel.

Les USA, devant une telle mauvaise foi, ont établi une liste des produits qui allaient être taxés ; les importateurs américains ont un mois pour consulter cette liste et la modifier le cas échéant, en fonction des nécessités de l'économie américaine. La Chine a prévenu : si vous nous faites ça, on déclenche la guerre des prix. Parce que leurs niakoués à deux dollars l'heure, si ils veulent, ils peuvent ne les payer qu'un dollar l'heure. On en est là.



POUR LES NATURISTES

Vous aimez la nature ? L'air de la montagne vous manque ? La plage aussi d'ailleurs ? Vous n'avez jamais vu un homme tout nu ? Alors Natural States est fait pour vous. Cet économiseur pour PC d'Asymétrix en CD-Rom se contente de reposer vos yeux et par la même occasion votre écran en y affichant des films et des images sur les plus beaux endroits qui ornent notre belle planète. Un must réservé aux inconditionnels de la nature.

WATERGATE 2

La dernière nuit que George Bush a passé à la Maison Blanche juste avant la passation de pouvoir à Clinton, le personnel a évacué tous les disques durs et les bandes magnétiques qui contenaient les conversations, notes et mémo entre Bush et ses conseillers. Ces données ont été envoyées aux Archives Nationales, et Bush a signé avec le conservateur des archives un accord stipulant que l'ex-Président avait un contrôle exclusif sur ces données ; ce qui empêche quiconque d'y avoir accès sans l'autorisation spécifique de Bush.
Un groupe d'historiens et d'opposants a donc attaqué les Archives en justice pour dénoncer ce qu'ils considèrent comme un abus de pouvoir, d'autant que le conservateur qui a accepté de signer cet accord a obtenu par la suite le poste de conservateur du musée officiel George Bush à Houston : ça a la couleur d'un trafic d'influence, l'odeur d'un trafic d'influence, et le procès déterminera si la ressemblance s'arrête là ou pas.
Car depuis l'affaire du Watergate, une loi oblige les présidents à rendre publics tous leurs documents et enregistrements, y compris les conversations privées avec leurs conseillers ; de plus, une jurisprudence récente leur interdit spécifiquement d'effacer les disques durs.
Nous avons donc, d'un côté, une loi qui dit que les fichiers Bush doivent être publics, et de l'autre, un accord en bonne et due forme qui dit qu'ils sont privés. Vous pensez : fastoche, la loi prime. Ça n'est pas si simple, car dans un pays ultra-libéral, les contrats peuvent primer sur la loi. On attend le procès.

Microsoft n'est pas si méchant qu'il en a l'air. La preuve, FS 5.1 sort au deuxième trimestre en CD.

CIVILIZATION À SIX !

La meilleure nouvelle du mois, que dis-je, de l'année, c'est que Microprose est en train de terminer une version multi-joueurs de Civilization. Jusqu'à six joueurs en tout, soit par câble, soit par modem, la partie se déroulant en temps réel, sur PC ou Mac. Normalement, le numéro de Joystick qui sortira juste après ce Multi-Civ devrait être très, très en retard. Oui, on vous en parle dans le dossier CES, mais voilà une info supplémentaire: Colonization ressort en version Gold, c'est-à-dire en CD-Rom avec des animations en plus, des informations sur le contexte, un entretien interactif avec Sid Meier, etc.

IBM a commencé la phase bêta-test de son OS/2 pour PowerPC. Il devrait sortir dans le courant de l'année, et comporter quelques fonctions inspirées d'OS/2 Warp.

AMBIANCE

Le gouverneur de l'état de Virginie et le ministre du travail américain viennent d'interdire aux employés de jouer avec le solitaire, la réussite et "Mines", les trois petits jeux fournis avec Windows. Y compris en dehors des heures de travail, c'est-à-dire pendant les pauses déjeuner et café ! La raison invoquée : il s'agit du détournement de l'argent des contribuables. Mais pas pendant les pauses, rétorquez-vous ? Si, car si on ne jouait pas, on pourrait éteindre l'ordinateur et donc consommer moins d'électricité. Ils ont demandé à leurs employés d'effacer les jeux en question de leur disque dur. Si les employés ne sont pas trop couillons, ils vont renommer "Mines" en "Prévisions 95", changer l'icône et basta, ils seront tranquilles.



PAR CYRILLE DANTIAIS-TOMBE

VORTEX

La suite de Quantum Gate ne s'appellera pas Quantum Gate 2, mais Vortex. Vortex tout court, même pas Vortex 1. Ce jeu d'aventure sur CD édité par Mediavision disposera de voix digitalisées et de nombreuses séquences filmées. La chose se passera en 2050 et permettra au joueur de sauver la terre. Je me demande combien de fois par an un joueur moyen sauve la terre. Le jeu sera axé autour de la réalité virtuelle. L'éditeur prétend que Vortex proposera l'expérience la plus proche d'une immersion en RV sans casque. Je me demande combien de fois par an un éditeur se réclame de la RV.



BONNES NOUVELLES DE LA PIEUVRE

TCI, un câblo-opérateur américain, vient de prendre une participation de 20 % dans Microsoft Network, le réseau qui verra le jour en même temps que Windows 95, pour un prix modique (700 millions de francs, tout de même). Ça permettra à Microsoft de proposer une option vidéo par câble dans Windows probablement d'ici 96. Ça permet aussi à TCI d'être du côté du manche.

CHAUD NOËL

Deux jours avant Noël, un Australien obèse de 21 ans est mort à la suite d'une crise cardiaque due à la vague de chaleur qui a balayé Sidney. Il pesait 380 kilos, et son corps a du être placé à la morgue municipale, parce que les tiroirs de la morgue de l'hôpital n'étaient pas assez grands. L'homme le plus gros du monde, 432 kilos, était australien aussi. Il est mort l'an dernier à la même époque et pour la même raison.

INFOBAHN

Le délégué européen à l'industrie, Martin Bangemann, vient de réclamer la création d'une autoroute de l'information européenne, qui forcerait les entreprises à s'ouvrir. Il soutient que l'aventure créerait plus d'emplois qu'elle ne coûterait d'argent. Moi je dis, je dis que d'accord.

LES PIRATES PAIENT AUSSI

La Software Publishers Association, alias SPA, association d'éditeurs de logiciels du monde entier, a lancé il y a quelques années une campagne de prévention contre le piratage, la prévention dans ce cas particulier consistant à inviter à la dénonciation et à engager les poursuites le cas échéant. En 94, ils ont récupéré l'équivalent de 15 millions de francs en amendes diverses, réparties sur environ 500 "prises". Depuis le début de la campagne, c'est 77 millions de francs qui ont été versés à cette association par les pirates repentants (du moins, par ceux qui se sont fait choper). 95 % des contrevenants étaient des entreprises. Mais la plus grande crainte de la SPA, c'est le développement d'Internet, ce gigantesque réseau constitué de deux millions de sysops et de 30 millions d'utilisateurs. Du coup, ils ont engagé un type charger de surveiller tout ça à temps plein.
"Eh bien, John, encore en train de télécharger des images de cul ?
- Non non, patron, je surveille !"



CANNES I PLAY ?

Le Festival International des Jeux se tiendra à Cannes du 11 au 19 février 1995.
Au programme de cette 9e édition, tournois, championnats, démonstrations et initiations proposés autour d'une quinzaine de disciplines : échecs, bridge, backgammon, scrabble, dames, rami, tarot, belote, skat, othello, go, jeu de rôles, ouf ! Ouf, c'est pas un jeu, je reprends mon souffle. Le Festival sera aussi le moyen de découvrir de nouveaux jeux présentés par leurs créateurs.
Venez nombreux, c'est intéressant et gratuit !



DEFENDER of the EMPIRE™

CE TRAITRE D'AMIRAL ZAARIN A OSÉ DÉFIER L'EMPEREUR !

DEFENDER OF THE EMPIRE :
NOUVELLE CAMPAGNE
DE TIE FIGHTER COMPRENANT
18 NOUVELLES MISSIONS !





PAR MICHEL MIESSAUD



LVI

Le nouveau LVI est sorti. Au sommaire du numéro 3 de ce magazine sur CD-Rom pour PC et Macintosh, une interview de Terry Gilliam et un reportage sur les acteurs virtuels.

ERRATUM

Le mois dernier, j'annonçais que Wing Commander III pouvait se contenter de 4 Mo de RAM. Funeste erreur, il faut disposer impérativement de 8 Mo pour que le jeu tourne. Je crois me souvenir que l'information était reprise sur le fichier readme de la bêta anglaise que j'ai utilisée en début de test. Lorsque la version française définitive m'est parvenue, je n'ai pas pensé à lire le nouveau readme. J'espère très sincèrement que cette erreur n'a pas causé trop de déceptions aux lecteurs ne disposant pas de 4 Mo. J'en profite aussi pour m'excuser auprès du service technique de Electronic Arts qui n'y est pour rien. Et je tiens à dire, qu'à l'exception des Kilrathis, je n'ai jamais tué de chats. Ou alors juste une fois, parce qu'ils sentaient pas bon.

Moulinex

PROCÈS PERDU

Souvenez-vous : il y a près d'un an, pendant qu'ils développait le PowerMac 7100, les ingénieurs d'Apple l'avait surnommé "Sagan", en hommage à l'astronome. Carl Sagan n'avait pas apprécié (ou plutôt, avait reniflé l'argent facile) et avait attaqué Apple pour non-respect de la vie privée et tentative de capitalisation sur sa renommée. Du coup, en attendant l'issue du procès, les ingénieurs d'Apple avaient renommé le 7100 "Astronome à tête de nœud". Sagan avait ré-attaqué pour diffamation. Il vient d'être débouté de l'ensemble.



50 milliards de francs, c'est une estimation du prix d'Apple en cas de rachat. On en parle beaucoup ces temps-ci, en citant IBM, Oracle, Philips, Matsushita ou moi-même comme principaux intéressés. Peupeul dément, bien sûr. Et moi aussi. Y a pas marqué «Eisner», là.

JE GAGNE D'LA THUNE

Selon une étude américaine, le revenu global généré par les jeux micro passera de 7 milliards de francs en 93 à 12 milliards en 97.

Record battu : Donkey Kong Country, le jeu de Nintendo utilisant des graphismes 3D calculés sur Silicon Graphics, s'est vendu à 6 millions d'exemplaires en 94, alors qu'il n'a été mis en vente que le 21 novembre.

INTRIGUES D'ALCÔVE

C'est particulièrement énervant : le trio Spielberg-Katzenberg-Geffen, qui ont fondé une nouvelle compagnie il y a quelques mois, dont on ne connaît toujours pas le nom officiel mais qu'on appelle aux USA le "Dream Team" (l'équipe de rêve), a rencontré secrètement Bill Gates une première fois, puis s'est rendu à une conférence de presse qu'a donné Gates à propos de BOB, le nouveau système d'aide en ligne de Microsoft, qui utilise des personnages de dessins animés ; à la sortie de la conférence, tous les journalistes présent ont demandé à Gates et au trio pourquoi ils étaient là, et aucun n'a voulu dire quoi que ce soit. On sent bien qu'il se prépare quelque chose, c'est quand même pas quatre types pris au hasard dans la foule, mais on n'arrive pas à avoir d'infos. Grr, c'est rageant !

LE BEURRE ET L'ARGENT DU BEURRE

Jacques Toubon espère bien se faire entendre lors du prochain sommet du G7, qui réunira fin février les représentants des sept pays les plus industrialisés. La France recommencera le coup de l'exception culturelle déjà mise en avant lors des discussions du Gatt: pas question que les prochaines autoroutes de l'information contribuent davantage à l'hégémonie de la (sous-)culture américaine.
À ce propos, une anecdote: un cyber-Français a créé sur Internet un serveur consacré exclusivement au Louvre, qui a très vite rencontré un succès inattendu aux quatre coins de la planète. La question qui se pose alors est la suivante: d'après vous, valait-il mieux concevoir ce serveur en français (pour préserver notre langue) ou en anglais (pour diffuser notre culture)? Internet étant fréquenté par 99.9% d'anglophones, le sysop français n'a pas hésité, il l'a bien entendu fait en anglais. Toubon n'a pas manqué de le regretter...

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !

24/48h



☎ (16-1) 48 87 99 99
Du lundi au samedi 10/19h30

TÉLÉPHONE
(16-1) 48 87 99 99


acceptée

MINITEL
3615 Club Games

COURRIER
Bon de commande Express

PC DISQUETTES

AL QUADIM vf	329 F	OUT POST vf	299 F
ARMORED FIST vf	329 F	PACIFIC STRIKE	289 F
BATTLE BOX vf	289F	**POWER DRIVE**	**299 F**
BATTLE ISLE 2 vf	329 F	QUARANTINE vf	329 F
CANNON FODDER 2	299 F	RISE OF THE ROBOT vga	319 F
COLONIZATION vf	329 F	RISE OF THE ROBOT svga	339 F
COMMANCHE vf	349 F	ROBINSON REQUIEM vf	279 F
DAWN PATROL vf	**369 F**	SETTLERS vf	399 F
DELTA V vf	319 F	SIM CITY 2000 vf	269 F
DOOM 2	319 F	SUPERKART vf	329 F
ECSTATICA vf	**349 F**	SYSTEM SHOCK	299 F
F1 GRAND PRIX	249 F	THEME PARK vf	329 F
FIFA SOCCER vf	279 F	TRANSPORT TYCOON vf	329 F
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	399 F	TIE FIGHTER vf	329 F
LODE RUNNER vf	299 F	ULTIMA 8 vf	369 F
NASCAR RACING	**329 F**	**WARCRAFT vf**	**349 F**

+ de 200 jeux en stock : téléphonez-nous !

PC CD-ROM

7th GUEST + DUNE	389 F	KYRANDIA 3 vf	349 F
ACE OF THE DEEP vf	349 F	**LANDS OF LORE 2 vf**	**Tél.**
AL QUADIM vf	349 F	LARRY COLLECTION	329 F
ALONE IN THE DARK 3 vf	389 F	**LOST EDEN**	**TÉL.**
ARMORED FIST vf	369 F	MASTER OF MAGIC	Tél.
BATTLE ISLE 2 vf	379 F	MYST nf	399 F
BIO FORGE	**Tél.**	NASCAR RACING	349 F
COLONIZATION vf	349 F	NOVASTORM	299 F
COMMANDER BLOOD	Tél.	OUTPOST vf	329 F
CYBERIA vf	**399 F**	PRIVATEER + STRIKE COM.	349 F
CYCLEMANIA nf	299 F	REBEL ASSAULT vf	369 F
CREATURE SHOCK	**369 F**	RISE OF THE ROBOT	369 F
DESCENT	Tél.	SAM & MAX vf	369 F
DOOM 2 vf	389 F	SPACE QUEST SAGA	349 F
DAWN PATROL vf	**369 F**	SIM CITY 2000 vf	349 F
ECSTATICA	299 F	**STONE KEEP**	**TÉL.**
FALCON GOLD	329 F	TORNADO	369 F
F1 GRAND PRIX	269 F	THEME PARK vf	369 F
FIFA SOCCER	299 F	TRANSPORT TYCCON vf	329 F
HELL	**449 F**	ULTIMA 8 vf	399 F
ITO	369 F	**US NAVY FIGHTER vf**	**379 F**
KING QUEST SAGA	349 F	**WARCRAFT vf**	**349 F**
KLIK & PLAY	369 F	X WING COLLECTOR nf	349 F

+ de 1500 jeux en stock : téléphonez-nous !

CD X

BEST OF VIVID	249 F	[Les CD X sont réservés aux adultes et envoyés sous plis discrets]
DANGEROUS BLONDE	249 F	
SUPER STAR OF PORN	249 F	
SEDUCTION	249 F	
TASTE OF EROTICA	99 F	
THE LEGEND OF KAMASUTRA	249 F	
VIRTUAL VIXEN	349 F	CD interactif
VIRTUALY YOURS	349 F	CD interactif



Sam Botte : 490 F
Après Virtual Escort, découvrez Sam Botte, le deuxième CD X français interactif !

plus de 1000 CD X en stock, téléphonez-nous

UNDER A KILLING MOON vf

369F — CD



PROMO : Le premier jeux d'aventure policère en images de synthèses FULL MOTION VIDEO. Le premier grand film interactif. EXCEPTIONNEL

LBA vf

379F — CD



Imaginez un jeu d'aventure à la Zelda, mais réalisé en images de synthèse Super VGA. Réflexion, combat et arcades font de ce jeu un must incontournable



MAGIC CARPET vf

379F — CD



Un jeu d'action infernal et surtout, une fois encore, un vrai simulateur de Dieux, le tout en réalité virtuelle. Univers 3D entièrement réalisé en fractale et SVGA.

VIRTUAL ESCORT

449F — CD

FILM DE JOHN B. ROOT

Le premier soft de charme intégralement en français. Imaginez : un coup de téléphone et elles sont là. Offertes à vos fantaisies. Réservé aux adultes.

DRAGON LORE vf

329F — CD



PROMO : Le jeu d'aventure rôle le plus incroyable de l'année. Graphisme époustoufflant en 3D, images de synthèses proches de la réalité. DÉMENT.

PACK 16 CD

399F — CD



Ce coffret multimédia contient une variété de CR de référence en tout genre. Sport, jeux, divertissement : un must pour tous les utilisateur de CD ROM.

WING COMMANDER 3 vf

379F — CD



La simulation spatiale la plus attendue de l'année. 4 millions de Dollars de conception pour ce jeu exceptionnel. 4 CD ROM. 8 Mo de mémoire obligatoire.

DARK FORCE

Tél. — CD



Un jeu Lucas Art inspiré de la guerre des étoiles dans lequel vous jouez le rôle d'un agent des forces rebelles infiltré au sein de l'empire. Décors en 3D à la Doom.

KING QUEST 7 vf

349F — CD



Roberta Williams récidive avec l'aventure la plus longue e, la plus intéressante et la plus riche de toute l'histoire des jeux pour ordinateur.

ENCEINTES



2X25W — 590F
990F — 2X50W

Profitezdu son multimédia grâce à ces enceintes d'une qualité exceptionnelles. Frais de port : 49 F

CARTE SONORE

MAXI SOUND HP16

Carte sonore Stéréo 16bit compatible 100% SoundBlaster avec triple interface CD ROM (Mitsumi, Panasonic, Sony) + interface MIDI pour connexion directe avec la Korg Wave. **790 F**



990F

Carte General MIDI KorgWave : la Rolls des cartes.

MAXISOUND + KORG = 1580 F

KIT CD ROM

CD-Rom double vitesse compatible Mitsumi, Photo-CD, CD-Audio, CD-Vidéo, avec casque et contrôle de volume.

SEUL : 690 F
AVEC LE PACK 16 CD : 1090 F
Frais de port : 49 F



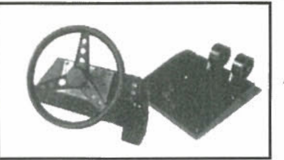
690F

MANETTES TRUSTMASTER



FLYSTICK NORMAL : 590 F
FLYSTICK PRO : 990 F
FLYSTICK F16 : 1090 F
LES PLUS SOLIDES DU MONDE !

LE VOLANT T1



SENSATIONS EXCEPTIONNELLES GARANTIES !

TARIFS :
Seul : 1120 F
Avec IndyCar : 1170 F
Avec F1 GP : 1260 F
Avec Nascar : 1420 F
frais de port : 49F

INCROYABLE : CASQUE VIRTUEL VFX 1

On l'attendait pour l'an 2000 : il sera chez-vous demain. Compatible avec tous les jeux et plus particulièrement avec : DOOM 2, MAGIC CARPET, INFERNO, FLIGHT UNLIMITED



BON DE COMMANDE EXPRESS : à envoyer à **CLUB GAMES**, 35, rue de Turbigo - 75003 Paris — JST0295

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
Tél. : .... **PARIS (75) : frais de port réduit : 17 F**

NOMS	MACHINE	PRIX
FRAIS DE PORT JEUX : 29 F - CONSOLES/MATÉRIEL : 60 F		
TOTAL		

Les chèques sont à libeller à l'ordre de SDMH CONSEIL
REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CONTRE REMBOURSEMENT + 35 F ☐ CARTE BLEUE
N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Date d'expiration : _ _ / _ _
Signature :
(Parents pour mineurs)

SDMH CONSEIL, SARL au capital de 50 000 F - RCS Paris B 394 824 585

IMPORTANT : Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs, les prix indiqués sont révisables sans préavis, offre valable dans la limite des stocks *Règlement sur demande écrite (Minitel : 2,19 F)

Par Marc Intandarais

CLONES MAC

Ça y est, c'est officiel, les premiers clones Mac apparaîtront au printemps sous la marque Power Computing. Ce fabricant espère vendre environ 100.000 compatibles PowerMac 7100 et 8100 en 1995. Attention, ils n'ont pas le droit de s'appeler "Macintosh", même si ils peuvent utiliser le logo "tourne sous MacOS". Les machines seront entre 10 et 20 % moins chères que celle d'Apple et le fabricant promet une compatibilité totale. Cependant, n'espérez pas les trouver tout de suite en France, car elles sont réservées pour l'instant à la vente par correspondance sur le marché américain. Radius est le second constructeur à avoir acheté la licence d'utilisation Apple, et sortira des plates-formes de production vidéo haut de gamme fin juin.

CLUB

Des professionnels de l'édition de logiciels se sont regroupés afin de créer le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs. Le S.E.L.L se propose d'intervenir auprès des pouvoirs publics en tant qu'interlocuteur représentatif des intérêts de la profession, et s'apprête à établir un code de déontologie destiné à informer les consommateurs par des systèmes de classement et catégories, ceci afin de prévenir les excès (NDLR : quels excès ? Ceux des concurrents non syndiqués ?). Bruno Bonnell d'Infogrames Entertainment en est le président ; Denis Friedman de Sony Electronic Publishing, vice président ; Bernard Pratt, de Nintendo France, secrétaire Général ; Christian Brecheteau, de Acclaim, trésorier ; et Thierry Braille, de Virgin Interactive Entertainment, administrateur.
Si ça ne fait pas de bien, ça ne peut pas faire de mal…



RETARD II

Microsoft ayant annoncé le mois dernier que Windows 95 était repoussé jusqu'au mois d'août 95, Apple en a profité pour repousser Copland, le futur "Système 8", d'un an : sortie prévue mi-96 ! La raison, c'est qu'avec sa nouvelle politique de licence de son système d'exploitation, Apple a tout intérêt à préparer Copland de manière à ce qu'il tourne sur tous les types de matériel, PowerPC ou pas PowerPC. Il sortira plus tard une version réduite de Copland pour les Mac tournant sur 680x0.

ORIGAN

Décidément, les nouvelles de Microprose sont bonnes, ces jours-ci : l'éditeur prépare un Pizza Tycoon, sur le modèle de Railroad Tycoon. Il s'agira de créer une pizzeria, d'en établir le menu, de faire de la publicité, de gérer les stocks, de négocier avec les fournisseurs, de filer des pots-de-vin aux autorités, de conclure des pactes avec la mafia… Miam !

WIRUS

Le groupe PSA Peugeot Citroën a choisi d'équiper ses postes de travail avec Dr Solomon's Anti-Virus Toolkit DOS et Windows. Ce logiciel antiviral distribué par AB-Soft, fort d'une bibliothèque de 5 300 virus connus, permet en outre de détecter les nouveaux virus. Il offre à ses utilisateurs une assistance téléphonique pendant les heures de bureau, ainsi que des mises à jour envoyées à périodes régulières.



JALOUSIE

Valérie Maya, de la société US Gold, quitte la métropole pour s'installer à la Réunion. Pauvre Valérie, ça va pas être facile de s'habituer au soleil, aux cascades perdues dans la verdure et aux cocotiers poussant en bordure de mer, mais sache que nous pensons à toi dans cette terrible épreuve.

PIPPIN

On en sait un peu plus sur la console de jeu que prépare Apple. Ce sera une console multimédia à CD-Rom quadruple vitesse nommée Pippin (mais elle ne s'appellera peut-être pas comme ça par chez nous…). Elle tournera sous une version bridée du MacOS, le système d'exploitation du Mac, sur un processeur PowerPC 603. On pourra la brancher sur une télé, avec jusqu'à quatre joypads, et en option, tous les périphériques possibles et imaginables. Elle possédera 4 Mo de RAM, affichera 65536 couleurs, aura un son stéréo qualité CD, le tout pour 2500 à 3000 francs. Elle ne sera pas vendue directement par Apple, mais par Bandaï, le fabricant de jouets japonais. Apple assure que les jeux écrits pour Mac et pour Windows pourront être adaptés très facilement sur cette console, et que les jeux écrits pour Pippin tourneront directement sur Mac. Ce qui devrait attirer les développeurs, si la machine se vend.

PAR XAVIER KAPAVNIR



FOIRE

La foire de Paris se tiendra du 27 avril au 8 mai 1995 à la Porte de Versailles. La foire sera organisée autour de trois pôles : "Maisons et Jardins", "Plaisirs de la Table", "Loisirs et Découvertes". Alors, pourquoi je vous parle de ça ? Procédons par ordre. "Maisons et Jardins" par exemple. Bon, il est probable que vous avez une maison, et les plus chanceux d'entre vous ont un jardin, mais je sens bien que ce n'est pas une raison suffisante pour vous en parler. "Plaisirs de la Table", pareil. En plus, même si je sais bien que vous faites tous les crétins à table, je vous signale que "Plaisirs de la Table", c'est autre chose. Mais qu'importe, ce n'est pas ça qui est intéressant. Reste "Loisirs et Découvertes". Ce salon dans le salon (enfin, dans la foire), proposera six thèmes : les loisirs verts, les loisirs plage active, les créations manuelles, les éditions pour la jeunesse, la photo et les loisirs multimédia. Procédons par ordre. Les loisirs verts : là, pas d'équivoque possible, il ne s'agit pas... attendez, on me parle... Que j'arrête de faire perdre du temps aux lecteurs ? Bon, alors, j'en viens au fait : les loisirs multimédia permettront de découvrir des tas de trucs multimédia, et naturellement, comme le terme ne veut pas dire grand chose, des jeux vidéo. C'est pour ça que je vous en parle. Parce que, par exemple, "plage active", on se demande un peu ce que ça viendrait faire dans Joystick. Une fois, j'ai emmené mon ordinateur à la plage. Eh ben, croyez-moi si vous voulez, il n'y avait pas une prise de courant. Et en plus, ma souris s'est ensablé.

VIDEO PLANE

Une boîte américaine vient de mettre sur le marché un serveur vidéo numérique à destination des avions de lignes. Il s'agit d'un système tournant grâce à plusieurs PC puisant parmi 100 heures de vidéo stockées sur 52 gigas de disque dur et les distribuant aux 120 passagers sur des écrans plats 13 pouces. La qualité est à peu près aussi bonne que du VHS, à ceci près qu'on voit des petits carrés comme tout ce qui est MPEG. L'écran peut être divisé en deux afin d'avoir un jeu vidéo d'un côté, et un film de l'autre (on a le choix parmi 25 titres différents (dont "2000,99997 l'odyssée de l'espace", "Un été 41,99997", "Blanche-Neige et les 6,99997 nains"...) (ah oui, ça tourne sur Pentium)).

WINNERS

Ils avaient participé à nos deux concours organisés sur le 3615 Joystick: Jean-Pierre Laroche, de Lapalisse (03), remporte la Megadrive 32X tandis que Siegfried Thouvenot, de Paris, gagne la carte 3DO Blaster pour son PC. Bravo! Ce mois-ci, venez tenter votre chance, il y a une console Sony PlayStation PSX (la console de l'année, à n'en pas douter) à gagner, offerte par le magasin Leadergames!

SIMPSON VS THE JUDGE MUTANTS

Le procès d'O.J. Simpson aux États-Unis va bénéficier des bienfaits du multimédia. Les quelques 10.000 témoignages, preuves et pièces à conviction vont être numérisés puis hypertextés (c'est-à-dire reliés entre eux de manière interactive) afin de pouvoir être présentés au jury sur un écran d'un mètre et demi de diagonale. Un seul technicien sera habilité à manipuler le matériel. On sait que le juge chargé de l'affaire, Lance Ito, tient à ce que le jury ne soit influencé en aucune manière ; comme la vision des images sanglantes du crime en plein écran pourrait impressionner défavorablement les jurés, celles-ci seront rapetissées. On s'attend à ce que certaines images, notamment des animations 3d expliquant le principe du test ADN ayant servi à identifier le sang d'OJ Simpson sur l'arme du crime, soient contestées par la défense comme étant trop subjectives.

US Gold annonce Izzy's Olympic Quest. Basé sur les Jeux Olympiques d'Atlanta, Izzy's Machin est développé en collaboration avec la boîte qui a réalisé les dessins animés des Simpsons.

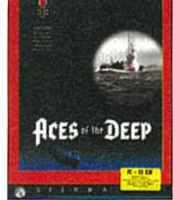
C'est à partir du mois de mars qu'Apple «Peupeul» Corp. devrait commercialiser Quicktime VR pour Mac et PC, une bibliothèque permettant de créer des applications à base de réalité virtuelle.

IMPRIMANTES HP

Si vous possédez une imprimante HP DeskJet 550C ou 560C, ou DeskWriter 520 ou 510, que celle-ci a été fabriquée entre juin 93 et mars 94, je répète, entre juin 93 et mars 94, et que la première feuille n'est pas prise ou que deux feuilles sont prises en même temps, et seulement à ces conditions, HP vous envoie gratos un kit qui permet d'améliorer la préhension du papier. Les deux tiers des imprimantes vendues en 94 pour micros étaient des Hewlett-Packard, en passant.



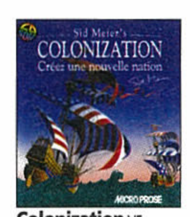
L'informatique par correspondance au meilleur prix.



Aces of the Deep VF
3,5" REF : 34724 299 Fttc
CD REF : 33113 299 Fttc



Al-Qadim VF
CD REF : 34613 289 Fttc



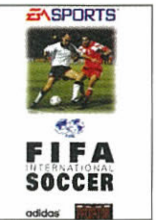
Colonization VF
3,5" REF : 33073 319 Fttc
CD REF : 33083 319 Fttc



Comanche+Miss 1&2 VF
CD REF : 33143 389 Fttc



Delta V VF
3,5" REF : 33103 329 Fttc
CD REF : 34713 329 Fttc

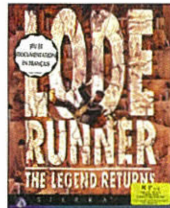


FIFA Soccer VF
3,5" REF : 33153 279 Fttc
CD REF : 33163 279 Fttc

Kick Off 3 VF **European Challenge**
3,5" REF : 34503 249 Fttc

Klik & Play VF
3,5" REF : 33233 339 Fttc

Les Coupes du Monde de Football VF
CD REF : 34513 299 Fttc



Lode Runner VF
3,5" REF : 34563 229 Fttc



Myst VO (manuels VF)
CD REF : 33273 349 Fttc



Ravenloft VF
3,5" REF : 34733 309 Fttc
CD REF : 34693 329 Fttc



Rise of the Robots VF
CD REF : 34553 319 Fttc



Sam & Max VF
3,5" REF : 33253 349 Fttc
CD REF : 34883 349 Fttc

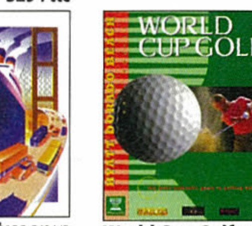
System Shock VF
3,5" REF : 33403 289 Fttc
3,5" REF : 34893 289 Fttc



Theme Park VF
3,5" REF : 33363 349 Fttc
CD REF : 33373 349 Fttc



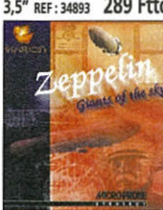
Transport Tycoon VF
3,5" REF : 34673 319 Fttc
CD REF : 34683 319 Fttc





World Cup Golf VO
CD REF : 34603 279 Fttc





X Wing VF
CD REF : 34653 329 Fttc

Zepplin VO (manuels VF)
CD REF : 34703 279 Fttc

PC 3,5" & CD

Alone in the Dark 3 VF
CD REF : 26050 299 Fttc

Armored Fist VO
3,5" REF : 34803 319 Fttc
CD REF : 34813 339 Fttc

Battle Bugs VF
3,5" REF : 26060 249 Fttc

Battle Isle 2 VF
3,5" REF : 34753 329 Fttc
CD REF : 34763 329 Fttc

Battle Isle 2 scenario VF
3,5" REF : 34773 219 Fttc
CD REF : 34783 219 Fttc

Bio Force
CD REF : 26070 NC

Civilisation VF (DOS)
3,5" REF : 33343 279 Fttc

Creature Shock VF
CD REF : 34863 329 Fttc

Cyberia NF
CD REF : 26080 379 Fttc

Cyclemania NF
CD REF : 26090 269 Fttc

Dawn Patrol VF
3,5" REF : 34714 329 Fttc
CD REF : 34723 329 Fttc

Descent NF
CD REF : 26100 319 Fttc

Dungeon Master 2 VF
3,5" REF : 34833 NC
CD REF : 34843 NC

Doom II VF
3,5" REF : 33123 299 Fttc
CD REF : 33143 379 Fttc

F1 Grand Prix VF
CD REF : 26130 149 Fttc

Field of Glory VF
3,5" REF : 34793 269 Fttc

KA 50 Hokum VF
CD REF : 26140 NC

Kyrandia 3 VF
CD REF : 26150 269 Fttc

Lands of Lore 2 VF
CD REF : 26160 NC

Lucas Arts Heroes VO
3,5" REF : 34873 339 Fttc

Master of Magic VF
CD REF : 26170 NC

Megarace VF
CD REF : 33263 199 Fttc

OutPost VF
3,5" REF : 26180 289 Fttc
CD REF : 26190 299 Fttc

Police Quest IV VF
3,5" REF : 34734 279 Fttc
CD REF : 34743 309 Fttc

Rebel Assault VF
CD REF : 33193 359 Fttc

Sim City 2000 VF
3,5" REF : 34533 249 Fttc
CD REF : 34543 319 Fttc

The Settlers VF
3,5" REF : 34853 339 Fttc

Tie Fighter VF
3,5" REF : 33323 319 Fttc

Ultima 8 NF
3,5" REF : 26200 349 Fttc
CD REF : 26210 399 Fttc

Ultimate Body Blows VO
3,5" REF : 34573 239 Fttc

X-Wing Collector
CD REF : 26220 310 Fttc

Mac CD

7th Guest NF
CD REF : 56557 349 Fttc

Chess Master 3000 NF
CD REF : 36800 279 Fttc

Darkseed NF
CD REF : 36810 159 Fttc

Hell Cab NF
CD REF : 36820 639 Fttc

Indy 4 VF
CD REF : 36830 359 Fttc

Iron Helix VF
CD REF : 36840 249 Fttc

Jump Raven NF
CD REF : 36850 429 Fttc

Myst NF
CD REF : 56559 279 Fttc

Sherlock Holmes 2 VF
CD REF : 36860 379 Fttc

Sherlock Holmes 3 VF
CD REF : 36870 329 Fttc

Wrath of the Gods VF
CD REF : 36880 449 Fttc

Rebel Assault VF
CD REF : 36890 369 Fttc

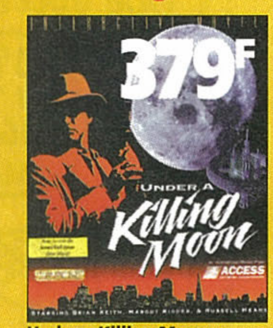
Theme Park VF
CD REF : 36900 310 Fttc

Listing complet de nos jeux sur le 3615 VPCexpress

Nos promos sur les meilleurs jeux



Magic Carpet VF
CD REF : 34643 379 Fttc



Under a Killing Moon VF
CD REF : 33063 379 Fttc



Wing Commander III VF
CD REF : 34663 429 Fttc



Dark Forces VF
CD REF : 34623 319 Fttc



Ecstatica VF
CD REF : 34633 309 Fttc



Dragon Lore VF
CD REF : 33093 329 Fttc



WarCraft Orcs & Humans VF
3,5" REF : 34583 329 Fttc
CD REF : 34593 329 Fttc



Little Big Aventure VF
CD REF : 34523 379 Fttc

Livraison sous 72 h

frais de livraison : 40 F ttc par commande

Recevez gratuitement nos catalogues Mac et PC en les commandant sur le 3615 VPCexpress 2,19 F/mn





36 68 91 19 la boîte vocale
Pour commander 24h/24 sans se déplacer 2,19 F/mn



3615 VPCexpress
Commandes et infos sur Minitel 1,27 F/mn



VPC express
142, avenue Gabriel Péri
93400 SAINT OUEN

Renseignements
Tél. : (16-1) 40 11 50 50
Fax : (16-1) 40 11 29 73

PAR BRUNO DAGINT

DEUX CENT MIYONS

Selon une étude – c'est tellement vague, les études, on pourrait presque dire : selon le pifomètre d'un type aux USA, en l'an 2000, Internet comportera 200 millions d'utilisateurs. Ça paraît assez possible. Ces quatre pour-cent de l'humanité généreront sur Internet à eux seuls, uniquement dans le marché du loisir, des revenus de plus de mille milliards de francs.

TUNADONF

Grâce aux formidables recettes du «Roi Lion», Michael Eisner (PDG de Disney) empoche une prime rondelette de 7 millions de dollars pour 1994. Ce qui lui fait un revenu annuel de près de 58 millions de francs. Soit environ 28000 francs par heure de travail. Mettons que je sois Michael Eisner et que j'écrive des news dans Joystick: rien qu'avec celle-là, le temps de calculer, de vérifier, et tout et tout, j'ai déjà gagné 1866 francs. Allez, 2500, le temps de boire une gorgée de chicorée. Ah mon Dieu, faites que je ne me réveille pas et que je sois VRAIMENT Michael Eisner. Même pour ~~quinze jours~~ ~~deux mois~~ six mois SEULEMENT, je suis pas rat, allez quoi.

EUROPE EN LIGNE

On devrait voir débouler en 1995 de nouveaux services télématiques mis en place autour d'Interchange Online Network, un système développé par AT&T et dont la compagnie Europe Online vient d'acquérir la licence. Et pourquoi que je me mets à vous raconter tout ça, moi? Parce que Joystick sera probablement de la partie, et que ce sera alors le moment de dépenser vos derniers ronds dans un modem. Ben tiens, je ne vois pas en quel honneur nous serions les derniers à avoir le droit de faire des effets d'annonce. Je vais me gêner!

BILL NEWS

Notre ami Bill Gates, qui vient conduire la camionnette quand on déménage, écrit à partir de ce mois-ci une colonne bimensuelle dans un journal new-yorkais. Il y parle de la révolution de l'information, des médias, de la gestion d'entreprise, et il répond aux questions qu'on lui envoie par courrier électronique (son adresse : bill.gates@joystick.com, on fera suivre, faites-nous confiance). Les droits de reproduction ont été vendus dans le monde entier.

POISSON D'AVRIL

Peu après le rachat du manuscrit de Léonard de Vinci par bill.gates, une fausse dépêche d'agence a été diffusée sur Internet, annonçant que Gates venait d'acheter le Vatican. C'était bien imité : il y était dit que Microsoft récupérait la coédition de la Bible, que Jean-Paul II obtenait automatiquement le poste de vice-président de Microsoft, qu'on pourrait obtenir les sacrements en direct sur Microsoft Network, etc. Microsoft a reçu tellement d'appel qu'il a été obligé de publier un communiqué pour démentir et assurer qu'il ne lui viendrait pas à l'esprit de plaisanter sur un sujet aussi sérieux.

Le mois dernier, 37 personnes ont été arrêtées à Paris ; elles revendaient des cartouches Sega et Nintendo pirates. Celles-ci étaient fabriquées grâce à des appareils de copie achetés à Hong-Kong et à Taïwan. La police a saisi 30.000 disquettes et 50 ordinateurs au terme d'une enquête qui a duré deux ans.

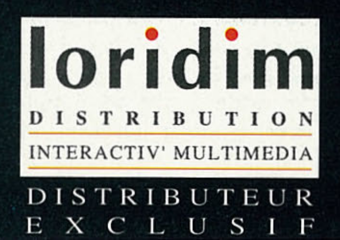
Quand vous lirez ces lignes, la version Shareware de Rise of The Triad devrait être disponible auprès de Logitime.

GAME OVER

Nous avions engagé ces derniers mois quelques petites polémiques constructives avec notre confrère Aberration 4. Hélas, celui-ci s'entête à être totalement dépourvu de bonne foi (contrairement à Novastorm, l'éditeur de Rise of the Triad avait fourni à notre correspondant américain une version largement testable du jeu), alors nous n'allons pas insister. Sans nous, les guéguerres pas drôles. Petite annonce: Joy ch mag rigolo pr corresp, éch id et conseils, débutants ok, mous de la tête s'abst.

INCOHÉRENT

Ben alors? Un mois après avoir annoncé qu'il n'en commercialiserait plus, IBM passe des pages de pub dans des magazines américains pour des PC à base de Pentium. Trois solutions; ou bien IBM a volontairement exagéré les défauts du Pentium, ou bien il vend (en toute connaissance de cause) des produits mal fichus, ou bien il vend des machines équipées d'un Pentium corrigé, auquel cas ça n'était pas bien malin de faire tout ce foin. Quatrième solution: un type de chez IBM est resté coincé dans les bureaux sans téléphone et sans téloche depuis deux mois, il n'était au courant de rien. Il vient seulement de sortir et la première chose qu'il a trouvé à faire est d'aller acheter des pages de pub dans les canards.



loridim
DISTRIBUTION
INTERACTIV' MULTIMEDIA
DISTRIBUTEUR
EXCLUSIF

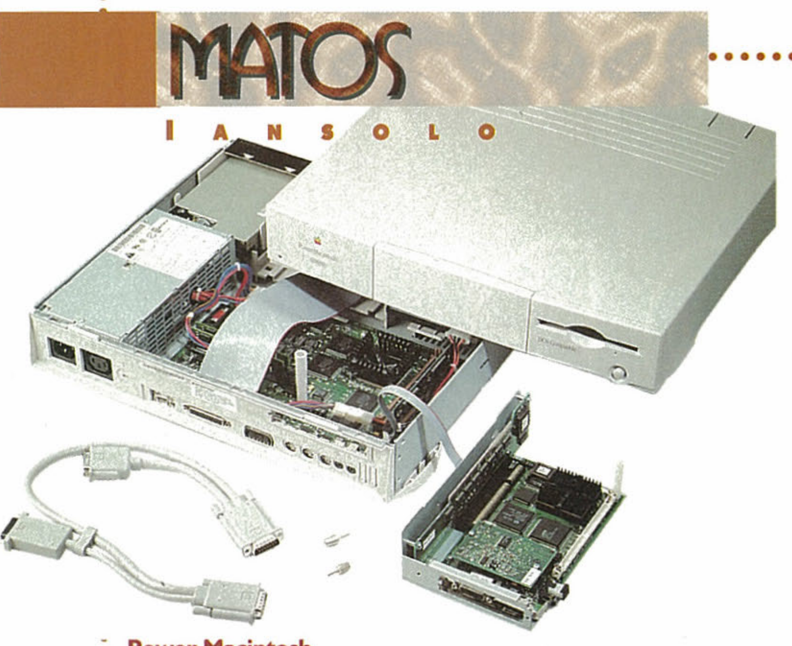


Microfolie's



CRYO

IANSOLO



Power Macintosh 6100/60 Dos Compatible.

Apple le faire

Ça ne chôme pas chez Apple en cette nouvelle année ! La gamme Power Macintosh, la lune de miel avec IBM/Motorola, la technologie Power Mac licenciée et la plate-forme multimédia Power Player avec Bandai constituent l'actualité trépidante de la firme de Cupertino.

Dernière minute

(à faire réchauffer au micro-ondes au moment où vous le lirez). Une déclaration non démentie annonce le rachat d'Apple par Philips ou Matsushita. N'allons pas si vite en besogne. On avait déjà parlé d'une prise de participation de Motorola dans le capital d'Apple à hauteur de 30 %. En fait, la pomme doit souffrir de plus en plus des fluctuations du marché du hardware. En s'associant avec un constructeur de matériel, elle pourra peut-être mieux aborder une diversification dans le logiciel et les services. Du moment que la santé financière d'Apple n'est pas un sujet d'inquiétude, jetons donc un voile pudique sur ces pratiques capitalistes qui feraient rougir Karl Marx.

Alors que Microsoft inonde la planète avec ses communiqués de presse annonçant Windows 95 qui "sera l'outil de productivité de demain" (est-ce à dire que l'on a perdu son temps avec Windows jusqu'à présent... euh, non, là je m'égare), Apple tient à rappeler à la face du monde qu'il est le maître incontesté de l'interface ergonomique et de la simplicité d'utilisation.

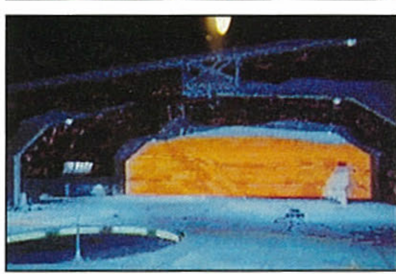
Apple fait ses gammes

La pomme décline ses plates-formes à base de processeur Risc PowerPC tout en faisant évoluer les modèles d'entrée de gamme à technologie classique Cisc. Ainsi la famille Performa se destine-t-elle plus particulièrement à l'usage domestique. Le Performa 460 (processeur 68030 à 33 MHz, 4 Mo de RAM, DD 80 Mo, 14" couleur, aux alentours de 7 000 F TTC) est suivi de près du Performa 475 (68040 à 25 MHz avec fréquence doublée en interne à 50 MHz comme pour les PC) et du Performa 630 (68040 DX66) qui est la machine extensible par excellence et présente les performances d'un Quadra. Ainsi peut-on lui adjoindre un lecteur CD-Rom double vitesse, un tuner TV (800 F), une carte d'acquisition vidéo (12 images par seconde en 320 x 200, 1 500 F) et un boîtier de sortie vidéo (2 000 F). L'utilisateur peut donc faire évoluer ce système hautement multimédia en fonction de ses besoins (les périphériques sont automatiquement reconnus à l'installation). S'il fallait encore rassurer le consommateur sur la pérennité de ses investissements, une carte PowerPC (PowerPC 601 à 60 MHz, 4 000 F) permettra l'évolution future de la bestiole. Côté Risc, les nouveaux Macintosh 6100/66, 7100/80 et 8100/100 améliorent leurs performances grâce à l'augmentation des fréquences d'horloge et une mémoire cache de niveau 2 intégrée en standard. Le 6100 (PowerPC 601 à 66 MHz, 8 Mo de RAM, DD 350 Mo, 12 000 F HT sans écran) se destine principalement aux applications bureautiques pleine puissance. Le 7100 (PowerPC 601 à 80 MHz, prix supérieur à 20 000 F HT) fait la fierté d'Apple puisque, selon les derniers tests, ce serait l'ordinateur personnel le plus rapide du marché : plus véloce qu'un Pentium 100 MHz ! Avec le 8100 (601 à 100 ou 110 MHz) encore plus speed, Apple répond aux attentes des gloutons de la performance (PAO, calculs scientifiques, traitement de l'image) pour des budgets supérieurs à 30 000 F. Ces Power Macintosh se caractérisent par des fonctionnalités évoluées en multimédia et communication. Sur ces modèles, QuickTime offre une restitution vidéo de 24 images par seconde avec du son de qualité CD audio. En plus, un connecteur DAV permet d'accéder aux fonctionnalités audio-vidéo natives : les développeurs peuvent concevoir des cartes beaucoup moins chères. Ainsi, une solution de visioconférence à 20 000 F existe-t-elle pour deux postes (cartes Meet-Me développées par la SAT). Le processeur est aussi tellement puissant, qu'il peut gérer une partie des fonctions de communication via le connecteur Geoport, ce qui réduit d'autant l'électronique et le coût des modems (1 000 F).

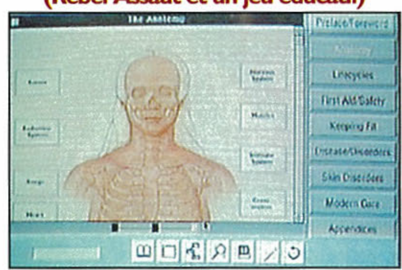
Le meilleur des mondes

Apple a fait une expérience étonnante dans ses laboratoires ultra secrets de Californie. Soumis à des pressions énormes et bombardés de radiations, un PC et un Power Mac ont donné naissance au premier modèle hybride. Autrement dit, on peut adjoindre à un Power Mac une carte PC (DX2/66 de chez Intel inside) et faire coexister les deux environnements. L'avantage supplémentaire, outre le gain de place, est le partage des périphériques. Il est aussi prévu de connecter deux écrans pour ceux qu'une telle promiscuité pourrait encore choquer. La machine Dos compatible, composée d'un 6100 et de la carte PC, devrait sortir fin janvier pour un prix avoisinant les 15 000 F.





Les premières applications pour Pippin (Rebel Assaut et un jeu éducatif)



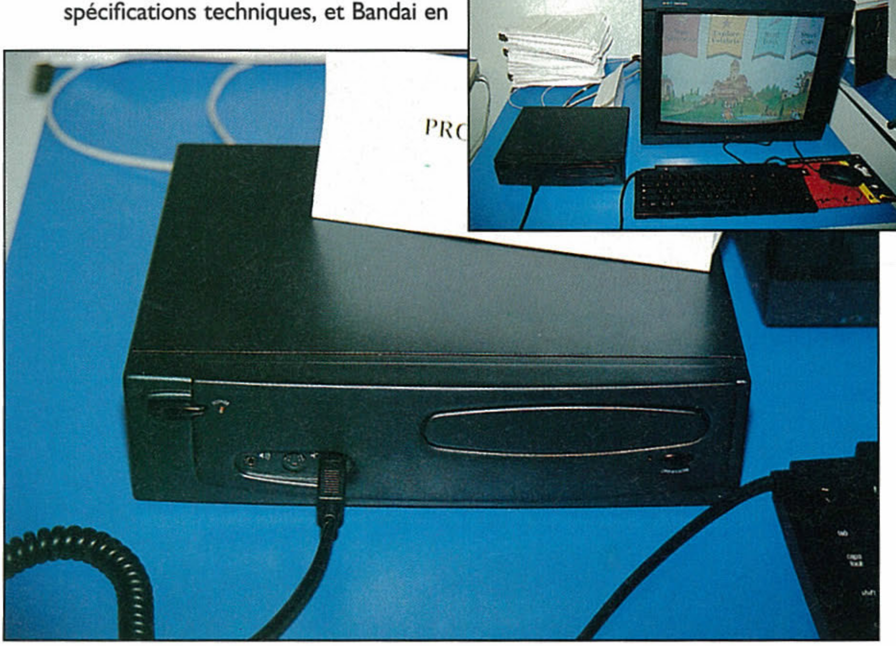
Ce qui m'amène tout naturellement à vous parler de l'alliance Apple/IBM/Motorola qui file bon train. Aujourd'hui, si on fait le bilan du lancement des Power Mac, force est de constater que le succès commercial a été au rendez-vous. C'est aussi la première fois, dans la courte histoire de la micro-informatique, que l'on assiste à un changement de technologie aussi radical qui réussit (d'ores et déjà 400 applications optimisées pour le PowerPC sont disponibles). Du coup, les trois larrons reconduisent leur partenariat et annoncent, pour 1996, la sortie d'une nouvelle plate-forme. Le nouvel engin se veut encore plus polyvalent, puisqu'il pourra faire tourner aussi bien Mac OS

que Windows NT ou OS/2. Une sorte d'esperanto des plates-formes.
IBM travaille sur sa machine à base de PowerPC qui sera à même d'accueillir OS/2 Warp. Même si aucune licence n'a été vendue à IBM, on peut imaginer que Big Blue pourrait vendre des ordinateurs avec Mac OS. Non mais, où va-t-on là ? C'est que les acteurs de la scène informatique se serrent les coudes en ce moment. L'affaire des "Pentium buggés" a eu un effet négatif sur tout le marché. On a semé le trouble, le doute chez le grand public qui ne fera plus confiance comme avant aux sacro-saints ordinateurs. Instant philosophie.

Pippin fait Bandai sec

"Compatible PC", voilà un terme qui fait partie du vocabulaire courant. Désormais, on pourra aussi parler de compatibles Mac, puisque Apple, pour la première fois, a licencié sa technologie à des tiers. Power computing, une start up californienne dont Olivetti détient une partie du capital ("start up"= société qui vient de se créer), va se lancer dans la fabrication de compatibles Power Macintosh. Décidément, ça bouge drôlement en ce moment sur la côte Ouest. Pourtant, l'annonce qui touche plus encore le monde ludique associe Apple au géant du loisir japonais : Bandai. Depuis près de trois ans, la firme américaine planche sur la conception de la plate-forme multimédia du futur : Pippin (personne n'a pu me dire ce que veut dire ce mot. Moulinex, l'érudit de la rédaction, avance une référence à Bilbo le Hobbit. Oui... Oui : Pippin, Bandai, Hobbit ça a l'air de coller...). Bref, comme pour la 3DO, Pippin est un ensemble de spécifications techniques, et Bandai en réalisera la première industrialisation fin 1995 sous le nom de PowerPlayer. Le bébé se présente bien puiqu'on trouve, au cœur du système, un processeur Risc PowerPC 603 64 bits et un lecteur de CD-Rom quadruple vitesse (voir l'encadré pour l'intégralité des caractéristiques). Plus qu'une simple console de jeu, Pippin va accueillir en son sein des logiciels éducatifs, de loisirs, de gestion domestique, et permettra l'accès aux autoroutes de l'information. Évidemment, Bandai (numéro un de l'industrie du jouet et producteur de près de 70 % des dessins animés de la télévision japonaise) publiera de nombreux titres sur CD-Rom.
Selon Eric Chaniau, responsable Marketing d'Apple France, les fées qui se sont penchées sur le berceau du Power Player l'ont doté de beaucoup plus d'atouts que la 3DO. Les applications Power Mac tourneront sur Pippin après quelques modifications, et les logiciels conçus pour Pippin s'exécuteront tels quels sur Power Mac (car le système logiciel du Power Player est un sous-ensemble de Mac OS). D'ores et déjà, Apple s'attend à ce que plus de 50 titres soient disponibles dès l'introduction de la machine. J'allais oublier une information non dénuée d'intérêt : le Power Player devrait être commercialisé au prix indicatif de 500 $ (ce qui nous donne approximativement 3000 F au cours actuel du brouzouf). ■







Power Macintosh 8100/110

Les spécifications techniques de Pippin

Matériel

- Processeur Risc PowerPC 603 cadencé à 66 MHz (64 bits, architecture super scalaire à trois instructions par cycle d'horloge, double cache-mémoires indépendants 8 Ko pour les données et 8 Ko pour les instructions, unités de traitement à virgule flottante simple et double précision aux normes IEEE)
- 6 Mo de mémoire vive partagés entre le système (RAM) et la vidéo (VRAM) combinés par architecture avancée
- Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse (600 Ko/s) : support des CD-Audio standard, CD+, disques vidéo MPEG (nécessite le décodeur MPEG optionnel)
- Slots d'extension mémoire pour barrettes 1, 2, 4 ou 8 Mo
- 4 Mo de mémoire morte (ROM)
- Mémoire SRAM sauvegardée pour enregistrement des informations
- Vidéo : modes vidéo 8 et 16 bits pour afficher de 256 à plus d'un million de couleurs, double mémoire écran pour des animations plus fluides, sortie vidéo composite au standard NTSC et PAL, sortie S-Video (Y-C), sortie moniteur type VGA (640 X 480), vidéo extensible jusqu'à 16,7 millions de couleurs
- Audio : une entrée pour échantillonnage en 16 bits stéréo, deux sorties stéréo 16 bits de qualité CD.
- Communication : connecteur Geoport
- Manette de jeu : jusqu'à quatre joueurs simultanés connectés par Apple Desktop Bus (ADB), gestion des claviers et souris ADB standard (disponibles en option)
- Entrée/Sortie : deux ports série
- Connecteurs d'extension accessibles aux utilisateurs : standard PCI permettant l'ajout de lecteurs de disquettes, disques durs, accélérateurs graphiques, cartes de compression/décompression en temps réel (codec)... (disponible ultérieurement)

Logiciel

- Système d'exploitation dérivé de Mac OS : intègre QuickTime 2.0 et une version optimisée pour PowerPC de QuickDraw, occupation mémoire réduite (suppression de certaines fonctions de Mac OS inutilisées)
- Gestion du système d'exploitation CD intégré aux programmes CD : système de démarrage à partir du disque CD-Rom, mise à jour du système Pippin par CD-Rom
- Mémoire morte (Rom) : émulateur Motorola 68xxx, boîte à outils Macintosh complète, polices de caractères localisées, occupation mémoire système réduite en Rom.



NM DESANGLES & DAX

Et si le piratage était indispensable

Le mois dernier, on vous a raconté comment le piratage minait les forces vives des éditeurs et réduisait à néant les efforts des auteurs. Prouver le contraire n'est pas très compliqué, comme vous allez le voir: on va s'attacher à démontrer que le piratage est une nécessité biologique et sociale, et comment il va rendre le monde plus beau et plus juste. Fastoche.

Les Creamknee étaient chasseurs de pirates depuis huit générations. Sauf Eddy, trop malingre, qu'on avait confié aux curés.

QU'EST-CE QUE LE PIRATAGE?



Il est beaucoup plus facile d'être pirate de nos jours que du temps de Barbe Noire. À vrai dire, ne pas pirater demande des nerfs d'airain et surtout une vigilance de tous les instants. On est pirate lorsqu'on...
- copie un programme informatique,
- donne un programme,
- vend un programme sans reverser de droits d'auteur aux ayants-droits,
- copie, donne ou vend un disque, un film, un livre...,
- porte un faux Benetton, Cartier, Vuitton...,
- utilise, vend ou achète un décodeur Canal Plus pirate,
- regarde la télé sans payer la redevance,
- entre sans y être invité dans un service télématique privé,
- pille des navires, détourne des avions,
- donne ou prête un magazine,
- met un disque trop fort, ce qui permet aux voisins de l'entendre,
- écoute, avec un radio-scanner, des conversations privées,
- se branche sur la ligne téléphonique du voisin, etc, etc.

Il y a de grandes chances qu'en lisant "donne ou prête un magazine", vous ayez pensé "eh, oh, faut pas exagérer", et qu'en lisant "écoute des conversations privées", vous ayez pensé "ah oui, ça c'est normal". Pourtant, il s'agit bien de piratage dans les deux cas. Ce qui prouve qu'il y a différents degrés qu'il convient d'analyser séparément.
Ou alors, si vous préférez traiter le problème globalement, comme vous avez déjà forcément prêté un magazine ou un livre à un copain, hop: prison! Vous aurez tout le loisir nécessaire pour vous familiariser avec la nuanciation.

PRENONS UN EXEMPLE AU HASARD



Nous allons bien sûr étudier le cas du piratage des jeux vidéo. De tous ceux évoqués plus haut, et en excluant ceux qui socialement tolérés comme le prêt d'une cassette ou d'un magazine, c'est probablement le plus répandu.
De plus, c'est indéniablement le plus tentant et le plus facile. Il est évident que si vous vous trouvez chez un copain et qu'il vous propose de vous "filer" une copie d'un programme compliqué et une copie d'un jeu, vous prendrez le jeu, ne serait-ce que parce qu'il faut bien souvent un manuel compliqué pour se servir d'un programme "sérieux". C'est quasiment aussi facile que d'enregistrer la radio sur une cassette (autre forme répandue de piratage, que d'ailleurs personne ne songe à freiner, si ce n'est la timide taxe sur les cassettes vierges de l'Etat, reversée à la SACEM).

QUI SONT LES PIRATES?



Le professeur Johnson, de l'université du Massachussetts, distingue cinq espèces de pirates. Vous les trouverez décrites dans les divers encadrés. Notons qu'il existe des espèces qui ne sont que des familles: par exemple, le collectionneur, qui veut absolument avoir tout ce qui sort, n'est qu'une sous-espèce du militant ou du curieux. Les sociétés, qui piratent quelques logiciels utilitaires, font partie des militants, des profiteurs passifs, ou des curieux.
Pour le "militant", on ne peut pas faire grand chose. Il existe dans tous les milieux, dans toutes les couches sociales. Il est simplement mal dans sa peau et cherche un exutoire à sa révolte, sans pouvoir jamais l'exprimer. À ce niveau, ce n'est plus un problème de piratage, mais un problème psychologique ou social.
Le "curieux", finalement, n'est qu'un autodidacte qui finira par servir le milieu dans lequel il évolue. La société n'est pas capable de subvenir à son éducation (jusqu'à présent, il n'y a toujours pas d'école de créateur de jeux vidéo, même si des éditeurs français en ont le projet), alors il s'en charge tout seul. Mais là encore, il n'y a pas assez de curieux pour mettre en danger l'industrie informatique.
Est-il besoin de préciser que le "coupable occasionnel" n'est pas non plus une véritable menace? Il est fondamentalement honnête et achète scrupuleusement ce dont il a besoin. Il s'achète le jeu en double lorsqu'il veut y jouer en réseau. Non, ce n'est décidément pas là qu'il faut chercher les manques à gagner abyssaux dont parlent les éditeurs.
Bon, le "pas au courant" y contribue, lui. Mais une fois de plus, s'agit-il d'un problème lié au piratage, ou un pro-

LES ARGUMENTS DES PIRATES

• Les jeux sont trop chers et les éditeurs s'engraissent.
C'est vrai, mais d'une part, c'est pas interdit, c'est même la règle du jeu libéral. Si on s'en tenait à cet argument, on ne paierait pas ses factures Télécoms, parce que eux aussi, ils s'engraissent, figurez-vous. Et on ne paierait pas non plus les ordinateurs, parce qu'IBM et Apple ne sont pas à plaindre. Et on ne paierait pas le pain, parce que les boulangers ont suffisamment de thune comme ça. D'autre part, les Rolls-Royce sont chères aussi, et ce n'est pas pour ça qu'on les vole (c'est vrai que c'est plus dur de voler une Rolls que de copier un jeu).
Enfin, à partir de combien peut-on décider qu'un éditeur s'engraisse? Le pirate qui utilise cet argument prend-il bien soin de vérifier les comptes de chaque éditeur qu'il spolie, afin de s'assurer qu'effectivement il est "trop riche"? Ne copie-t-il que des jeux d'éditeurs riches, en achetant ceux des petits éditeurs? Si ce n'est pas le cas, son argument n'est qu'un prétexte. C'est un voleur de base qui se prend pour un justicier: la pire espèce.

• Aujourd'hui, les éditeurs mettent une heure de son et de vidéo, mais le jeu en lui-même est nul. Beau, mais chiant.
Bon, c'est un peu vrai. Mais c'est aussi le cas pour tout le reste: les chants grégoriens sont beaux mais chiants, c'est pas pour ça qu'on les pirate. Les bouquins sur la renaissance italienne sont beaux mais chiants, on ne les photocopie pas pour autant. Ça ne justifie en aucun cas le piratage.

• On n'utilise qu'une toute petite partie des logiciels qu'on utilise.
Ça, c'est très vrai, mais ça ne vaut que pour les logiciels professionnels. Ceux qui utilisent cet argument pour copier des jeux jouent sur l'amalgame.

• Tous les éditeurs sont des anciens pirates.
C'est un peu vrai, mais: et alors? Quand un flic arrête un truand, est-ce qu'on vérifie d'abord qu'il n'a jamais rien fait de mal, genre griller un feu rouge ou prêter un magazine? Donc: de quoi je me mêle?

• Le piratage fait marcher le commerce des disquettes vierges, des revendeurs, des fabricants de machines...
À condition de ne considérer que le choix "Je pirate ou rien". Si on considère "Je pirate ou j'achète", le commerce marche bien mieux quand on lui donne 400 francs que quand on lui donne les cinq ou six francs d'une disquette. Car jusqu'à preuve du contraire, le piratage n'est pas une obligation. C'est de la mauvaise foi.

• Les protés sont chiantes.
Là, pour le coup, c'est vrai. C'est aussi désagréable que de se voir demander ses papiers par un flic, son ticket dans le métro, et sa carte grise en voiture. Mais c'est la société qu'il faut changer, pas spécifiquement les jeux vidéo. Rappelons que pour changer la société, il suffit de voter.

LES ARGUMENTS DES EDITEURS

• *On prend des risques financiers.*
Eh, oh, c'était vrai il y a un paquet d'années, ça. Quand Nintendo sort Donkey Kong Country, le risque financier est très exactement de zéro. Quand un éditeur sort un licence de Schwarzy, le risque est nul. Seuls les petits éditeurs peuvent légitimement utiliser cet argument. Mais ce sont les gros qui l'utilisent le plus.

• *On ne fait pas assez de ventes.*
Attends, oh! On n'est plus en 85! Le marché des jeux vidéo est plus important que celui du film, aujourd'hui. Ça me rappelle les éditeurs de cassettes vidéo qui, à l'apparition de la vidéo au début des années 80, vendaient les films entre 800 et 1800 francs (authentique!) et s'étonnaient d'être piratés. Aujourd'hui, ça coûte entre 100 et 150 francs, et le piratage est devenu négligeable.

• *Il est juste qu'un auteur touche une juste rétribution de son travail.*
Certes, et ce n'est pas nous qui le contesterons. Mais les programmeurs de Doom qui s'achètent plusieurs Testarossa, est-ce que c'est une juste rétribution par rapport au travail fourni? Est-ce que votre boulanger ne travaille pas tout aussi durement, sincèrement et honnêtement que les programmeurs de Doom? L'argument est discutable à l'infini, et durera tant que l'offre et la demande ne seront pas équilibrées.

• *On investit énormément dans la recherche et le développement.*
C'est une manière élégante de dire qu'ils investissent bien souvent dans le clinquant, l'emballage, la pub, les séquences vidéo avec des acteurs vivants et qui coûtent cher, bref, la frime. On préfèrerait qu'ils investissent dans des petits créateurs qui font des jeux extrêmement intéressants, même s'ils ne sont pas beaux. Et ça coûte moins cher, en plus. Ça leur permettrait de baisser le prix des jeux, sûrement. Mais tant qu'on achètera ce qui brille le plus, ils continueront à investir dans le brillant. Logique.



blème social? C'est quelqu'un qui de toutes façons cherchera toujours à gruger un peu, et qui, s'il se fait choper, négociera sa peine avec le tribunal. C'est comme ça, c'est son caractère. Sur l'ensemble du piratage, quel pourcentage vient des "pas au courant"? Probablement pas énorme, pour une très bonne raison: la majeure partie du piratage vient de la cinquième catégorie. Le "profiteur passif". C'est lui, le gouffre! Et c'est de lui, et de lui uniquement, que nous allons parler. Pour le coup, avouons sans vergogne que nous en avons tous fait partie à un moment ou un autre. Même les meilleurs d'entre nous, qui achètent beaucoup de jeux, se laissent aller à copier de temps en temps les softs moins bien protégés que les autres. S'ils étaient bien protégés, les copierait-on? Non, bien sûr. D'où le côté "passif". On profite d'un état des choses, et si cet état change, ma foi, on s'adaptera. Il faudra payer? On paiera. En attendant, on est pas obligé de payer? On paye pas.

OU EST LE PROBLÈME?



Le problème, c'est que les éditeurs ne sont pas contents du tout et prétendent que chaque jeu piraté représente un manque à gagner. Autrement dit, ils soutiennent la thèse selon laquelle un individu X ayant copié un jeu Y, l'aurait obligatoirement acheté s'il n'avait pas pu le copier. Pour se convaincre du contraire, je vais en appeler à votre bonne foi. Je sais bien que, plus jeune, il vous est arrivé de copier des jeux. Objectivement, franchement, la main sur le cœur, si le piratage avait été impossible, les auriez-vous TOUS achetés? Certainement pas, pour la simple raison que vos portefeuilles ne sont pas extensibles à l'infini. Le manque à gagner théorique est donc à tempérer pour obtenir le manque à gagner réel. Mais, même s'il est inférieur au théorique, le manque à gagner réel existe pour de vrai. Que faire?

QUE FAIRE?



Finalement, le piratage n'est que le symptôme d'une inadéquation entre l'offre et la demande. Nous avons, d'un côté, l'offre: un grand magasin vide, dont les rayons sont bourrés jusqu'à la gueule de marchandises toutes plus alléchantes les unes que les autres, et pas un seul gardien en vue, pas de caméras, pas de vigiles, pas de barreaux aux portes. Si on pique un truc sur un rayon, on peut sortir sans être inquiété.



Ah ça! Il ne fallait pas parler des pirates au cousin Breathkipper, ça le mettait dans une de ces rognes !

LE MILITANT

Il pirate parce qu'il refuse de filer de la thune à des éditeurs qui s'engraissent de toutes façons. Il aurait pu tout aussi bien se lancer dans le trafic de décodeurs Canal Plus pirates, ou de fausses montres Cartier. Souvent, il vend à 800 francs des téléphones-répondeur made in Taïwan par le biais de petites annonces. En temps de guerre, il serait "profiteur de guerre": c'est celui qui détrousse les cadavres, détruit les stocks des autres pour vendre le sien plus cher, trafique les tickets-ration, etc. Comme les militants de tous bords, on le reconnaît aisément à ce que ses arguments sont du premier degré. C'est lui qui revend les programmes qu'il copie, ne serait-ce que par principe. Ou plus exactement, pour la thune, mais il ne l'avouera jamais: il fait passer sa malhonnêteté pour un combat social.

LE CURIEUX

Il claque, de toutes façons, tout son fric dans sa passion. Il pirate, certes, dans la mesure où il utilise des logiciels qu'il n'a pas payés; mais il est capable de "déplomber", c'est-à-dire de faire sauter les "verrous" d'un programme protégé. Ce n'est pas le cas, bien loin de là, des autres types de pirates. Le curieux baigne dans son milieu, à tel point qu'il finit en général par y travailler. Je me souviens du cas très particulier de cet ami qui avait piraté le logiciel (un assembleur-désassembleur) qui lui permettait de déplomber les jeux; il entretenait une correspondance suivie avec l'auteur du désassembleur, à qui il avait annoncé tout de go: "j'ai copié votre programme, je l'achèterai quand il sera parfait, c'est-à-dire lorsque les points suivants seront résolus"; suivait une impressionnante liste de bugs et de corrections. L'auteur, n'ayant jamais trouvé personne de meilleur pour lui débugger son programme, accueillait avec gratitude ces conseils de pirate et incorporait scrupuleusement toutes les modifications demandées. La correspondance entre eux a duré plusieurs années. Aujourd'hui, il travaille comme développeur pour une grosse boîte d'informatique allemande. Salut, la Tsune.

C'est précisément ce que reprochent les éditeurs aux pirates: de se servir sur des rayons non surveillés. C'est vrai que c'est pas beau. C'est vrai que si on était tous solidaires les uns les autres, si on avait tous envie d'améliorer le sort commun, on irait payer les marchandises à la caisse. Mais c'est oublier la nature humaine, et la facilité avec laquelle on cède à la tentation. Oui, mesdames et messieurs les jurés, j'appelle mon témoin à la barre: Adam, le premier couillon à avoir cédé à la tentation. Oui, il a été puni. Mais on ne peut s'empêcher de penser que c'est un peu dégueulasse de la part de son patron, de lui avoir inculqué la tentation, et de le tenter ensuite. C'est un peu comme quand on emmerde un animal jusqu'à ce qu'il vous morde, et qu'on le frappe ensuite parce qu'il vous a mordu.

Peut-on en conclure que les éditeurs se comportent de façon dégueulasse parce qu'ils nous tentent? Sûrement pas. À l'inverse du patron d'Adam, eux ne sont pas tout-puissants, ils ne peuvent pas choisir le marché dans lequel ils évoluent, et surtout, ils ne peuvent pas aller plus vite que la technologie. Pirater une cassette, c'est facile. Une disquette, facile. Un CD ou une cartouche, c'est déjà plus dur. Mais quand on sera tous branchés sur des réseaux et que la notion de "support" aura enfin disparu, qu'on pourra payer à l'utilisation et non pas une licence globale pour un programme entier, ce jour-là, le piratage disparaîtra.

D'un autre côté, nous avons la demande. Elle est énorme. Car c'est le tropisme humain le plus noble qui consiste à s'améliorer, apprendre, progresser. Et on le sait bien, l'informatique est un progrès aussi considérable pour la connaissance humaine qu'a pu l'être l'imprimerie en son temps. Chaque logiciel utilisé (qu'il soit piraté ou non) fait progresser celui qui l'utilise, et partant, le reste de la communauté. D'ailleurs, c'est peut-être là l'argument le plus fort en faveur du piratage (ou du moins, de la clémence envers les profiteurs passifs): comment serait le monde aujourd'hui si les éditeurs avaient réussi à supprimer le piratage?

Il serait exactement comme il était il y a quinze ans. Pas d'ordinateurs dans les banques, dans les postes, dans les écoles, peu d'informaticiens... Le piratage, au début, a favorisé la vente des machines (on se souvient qu'Apple a joué cette carte à fond), à un point qu'il est difficile de concevoir aujourd'hui. Tous les gens qui dirigent aujourd'hui des entreprises informatiques ont piraté il y a dix ou quinze ans. Tous ont fait leurs premières armes comme ça, parce qu'à l'époque on ne pouvait pas faire autrement. Il y avait trois magasins d'informatique en France, qui ne vendaient que peu de produits; on était obligé de passer par les copains pour avoir n'importe quoi.

C'est le piratage, et le piratage uniquement, qui a favorisé l'explosion de l'informatique. C'est le piratage qui a créé des utilisateurs qui, en fin de compte, finissent par acheter des logiciels.

LE COUPABLE OCCASSIONNEL

C'est en général quelqu'un qui ne connaît pas très bien l'informatique. Lorsqu'on lui propose un jeu copié, il fait une moue dubitative, accepte la copie, l'essayera par politesse, mais l'effacera dès qu'on a le dos tourné. C'est pas son truc, il n'y connaît rien, il ne sait pas trop comment on repère qu'un jeu est "piraté" ou non, il a un peu peur de se faire gauler, et c'est plus de son âge. Parfois, il accepte un programme par nécessité, mais souvent un utilitaire, pour une seule utilisation très précise, et il s'empresse de l'effacer dès qu'il a fait ce qu'il voulait faire. Vous l'aurez compris, en général, le coupable occasionnel n'est pas "né" avec les ordinateurs; il est de la génération de nos parents.









LE PAS AU COURANT

Comme son nom l'indique, il n'est pas au courant qu'il est censé payer. Dis donc, il ne paye pas l'air qu'il respire, pourquoi paierait-il les softs qu'il utilise? Il vit de toutes façons dans un système économique parallèle. Il paye son plombier au noir, fait réparer sa bagnole par un pote mécanicien à qui il rend d'autres services par ailleurs, tente de négocier un rabais sur sa facture EDF en discutant une heure au guichet ("Allez! Coupons la poire en deux: je paye les 274 francs, mais vous me faites cadeau de l'abonnement. Eh, je suis un client fidèle, quand même!"). Quand on lui dit: "tiens, j'ai découvert un nouveau jeu...", il sort une disquette et réplique instantanément: "t'as qu'à me le mettre là-dessus. J'les ai eu à 1 franc cinquante, les disquettes, par un pote au Canada, t'en veux? Mais faut les prendre par mille".

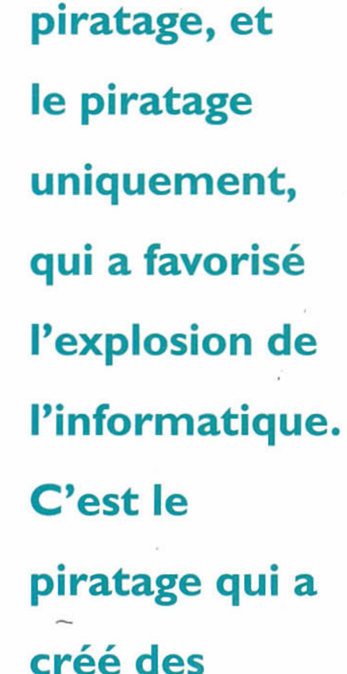




Vous me direz: ok, c'était valable il y a quinze ans, mais maintenant? Si on supprimait le piratage? Si les éditeurs finissaient par toucher effectivement ce manque à gagner qu'ils réclament? Le mois dernier, Marcel Lévy indiquait que ce manque à gagner s'élève à 7 milliards de francs en 1992 en France uniquement. Si les éditeurs (attention, souvenez-vous que l'informatique et plus particulièrement les jeux vidéo sont DÉJÀ l'un des plus gros marchés mondiaux) avaient touché cette somme, tous les autres corps de métier auraient eu un manque à gagner de... ben, 7 milliards, justement. Je ne suis pas sûr que ce soit économiquement très judicieux.

LA CONCLUZE

Finalement, je vais vous dire ce qu'on va faire pour résoudre ce problème, si vous êtes d'accord. Tout doucement, sans à-coups, on va passer au paiement "à la carte". On paye l'essence qu'on utilise, on paye l'électricité et on paye son pain de manière détaillée et non pas globale. Quelqu'un qui utilise plus d'électricité qu'un autre paye plus. Il n'est pas normal que quelqu'un qui finit un jeu en une heure le paye aussi cher que quelqu'un qui met douze heures pour en venir à bout. Le jour où les logiciels seront tous disponibles sur des réseaux, le jour où on pourra utiliser absolument tout ce qu'on veut et où les heures d'utilisation seront directement imputées sur une facture globale, comme les Télécoms, puis reversées aux ayant-droits, ce jour-là, le piratage disparaîtra parce que l'offre se sera enfin adaptée à la demande.
D'ailleurs, personne ne s'y trompe: les éditeurs, et même les différents services judiciaires chargés de ce secteur, n'attaquent que les "militants" qui vont jusqu'à distribuer ou vendre des copies parfaites des programmes, incluant le mode d'emploi, les hologrammes et tout le bataclan, et les "pas au courant", comme les grosses entreprises et les ministères qui utilisent plusieurs centaines de copies du même programme.
Les autres formes de piratage, circonstancielles, contribuent à l'amélioration de notre société. Merci de ne pas mettre tout le monde dans le même sac...

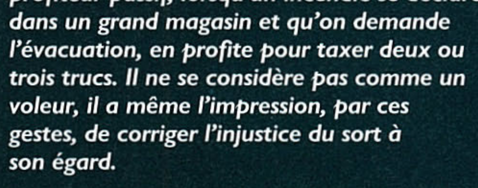


"C'est le piratage, et le piratage uniquement, qui a favorisé l'explosion de l'informatique. C'est le piratage qui a créé des utilisateurs qui, en fin de compte, finissent par acheter des logiciels".



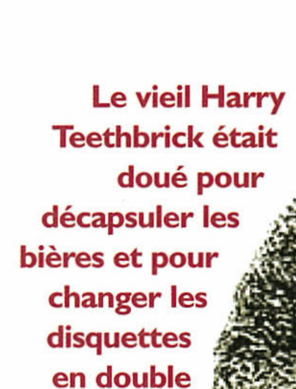
LE PROFITEUR PASSIF

C'est le plus nombreux, et peut-être le plus français: il ne paie pas parce qu'il n'y est pas obligé et qu'il n'a aucun risque de se faire choper. C'est celui qui, sur la route, ralentit lorsqu'il voit un radar, et qui accélère quand il sait qu'il n'y en a pas. Il se sent parfaitement à son aise avec des shareware: ce sont des jeux qui ne sont pas édités officiellement, mais qui circulent un peu partout, et qui demandent d'envoyer une modique somme d'argent à leur auteur si on y joue effectivement. Le profiteur passif est tranquille: il sait que le pauvre auteur, souvent étranger, ne viendra sûrement pas lui réclamer son dû; et de toutes façons, rien ne punit l'utilisation "illégale" d'un shareware. Le profiteur passif, lorsqu'un incendie se déclare dans un grand magasin et qu'on demande l'évacuation, en profite pour taxer deux ou trois trucs. Il ne se considère pas comme un voleur, il a même l'impression, par ces gestes, de corriger l'injustice du sort à son égard.





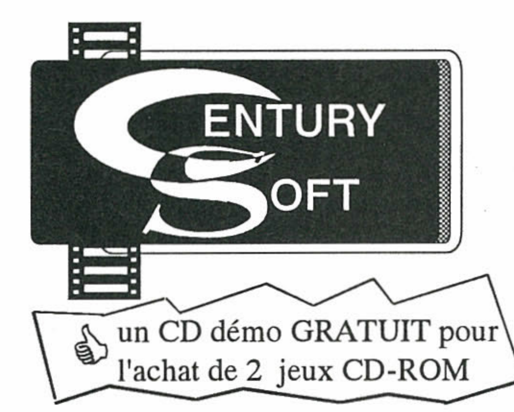




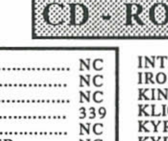


Le vieil Harry Teethbrick était doué pour décapsuler les bières et pour changer les disquettes en double densité.

VOTRE JEU
48 H
CHRONO
EN ✆
73.60.00.18
3615 CENTSOFT
FAX 73.60.00.17



un CD démo GRATUIT pour l'achat de 2 jeux CD-ROM



Nouveautés

BIOFORCE	NC
BLACKHAWK	NC
DARK FORCES	NC
DESCENT	339
DISCWORLD	NC
FLIGHT UNLIMITED	NC
HELL	369
IRON ASSAULT	359
LORDS OF MIDNIGHT 3	349
NOCTROPOLIS	NC
STONE KEEP	349
THE LAST DYNASTY vf	399
U.S NAVY FIGHTERS vf	379
WINGS OF GLORY	369
WOODRUFF vf	299

contactez-nous pour disponibilité

ACES OF THE DEEP vf	349
AEGIS	289
AL - QADIM vf	289
ALONE IN THE DARK 3 vf.	359
ARMORED FIST	299
BATTLE ISLE 2 vf	349
BATTLE ISLE 2 sénario	220
BENEATH a steel sky vf	359
CHESSMASTER 4000 turbo	289
COLONIZATION vf	329
COMANCHE + mission 1&2	389
COMMANDER BLOOD vf	329
CREATURE SHOCK vf	349
CYBERIA	379
CYCLEMANIA	299
D-DAY 6 JUIN 1944 vf	349
DARK LEGIONS	249
DAWN PATROL vf	349
DAY of the TENTACLE vf	339
DRAGON LORE vf	349
DOOM 2	389
DUNE vf + 7th GUEST	369
ECSTATICA	309
FALCON GOLD	329
FIFA SOCCER vf	289
FORTRESS DR RADIAKI	339
GABRIEL KNIGHT vf	329
GENESIA vf	289
GREAT naval battles 2	289
INFERNO	345
INTERNATIONAL tennis vf.	369
IRON HELIX vf	269
KING QUEST 7 vf	339
KLICK AND PLAY vf	379
KYRANDIA 2 vf	299
KYRANDIA 3 vf	299
LANDS OF LORE vf	349
LEMMINGS 3	299
LITTLE BIG ADVENTUREvf	379
MAGIC CARPET vf	379
MASTER OF MAGIC	349
MEGARACE vf	269
MYST	389
NASCAR RACING	309
NHL HOCKEY 95	325
NOVASTORM	309
OUT POST vf	329
PINBALL DREAMS deluxe	269
PRIVATEER + STRIKE	349
QUARANTINE	289
RALLY vf	249
REBEL ASSAULT vf	369
RISE OF THE ROBOTS vf	349
SAM & MAX vf	349
SEA WOLF SSN21 vf	349
SIMCITY 2000 vf + scénario.	339
SIMON THE SORCERER vf	349
STARLORD vf	349
SUBWAY 2050 + mission vf.	319
SYNDICATE + scénario vf	369
SYSTEM SHOCK vf	369
TFX notice vf	369
THE HORDE vf	319
THEME PARK vf	349
TOP 50 JEUX dos ou win	189
TORNADO + mission	389
TRANSPORT TYCOON vf	329
U.F.O vf	329
ULTIMA VIII + speech vf	419
UNDER KILLING MOON vf.	379
VOYEUR	349
WARCRAFT	349
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299
WING COMMANDER 3 vf	439
WOLFPACK	269
WORLD CUP GOLF	319
X-WING COLLECTOR	339

AMIGA

Nouveautés

CARTON ROUGE vf	289
DAWN PATROL vf	319
DREAMWEB 1200	299
DUNGEOM MASTER 2	299
FIFA SOCCER	259
LEMMINGS 3	259
LE ROI LION 1200	249
OVERLORD	319
POWER DRIVE	NC
SENSIBLE world soccer	NC
STARTREK 25th vf	299
T.F.X 1200	329

contactez-nous pour disponibilité

3D MASTER GOLF	169
ALADDIN 1200	249
APOCALYPSE	199
ARMOUR GEDDON 2	189
BANSHEE 1200	249
BENEATH a steel sky vf	289
BONANZA BROS	69
BRIAN THE LION	199
CANNON FODDER 2	239
CARLOS	189
CIVILIZATION	289
CLUB FOOT MANAGER	289
D - DAY 6JUIN 44 vf	299
DARKMERE vf	249
DETROIT vf	299
DISPOSABLE HEROE	189
ELFMANIA	199
F1 GRAND PRIX	199
F 117 A	269
FIELDS OF GLORY vf	269
GLOBAL GLADIATORS	139
HEIMDALL 2 vf	269
INDY 4 ARCADE vf	69
ISHAR 3 vf	269
K 240 vf	269
KICK OFF 3 EUROPEAN	269
KING QUEST 6 vf	279
LEGACY OF SORASIL	249
LORDS of the REALM vf	299
LOTUS TURBO TRILOGY	249
NRJ 3	220
OSCAR	189
PERIHELION	189
RED ZONE	69
RISE of the ROBOTS	329
ROBINSON REQUIEM vf	279
RUFF & TUMBLE	249
SIERRA world cup 94	219
SIM CITY 2000 1200 4mo	269
STARLORD vf	269
STREET FIGHTER 2	189
STORMBALL	69
SUBWAY 2050 1200	269
SUPER STARDUST	269
THEME PARK vf	269
THE SETTLERS vf	299
THE SHORTGREY vf	249
TORNADO vf	319
TOWER ASSAULT	199
U.F.O vf 1200	269
UNIVERSE	289
VROOM + great courts 2	259
ZOOL 2	99

AMIGA CD-32

CANNON FODDER	249
ELITE 2	189
RISE OF THE ROBOTS	289
SUBWAR 2050	249

contactez -nous pour connaitre notre catalogue de jeux

COMPILATIONS

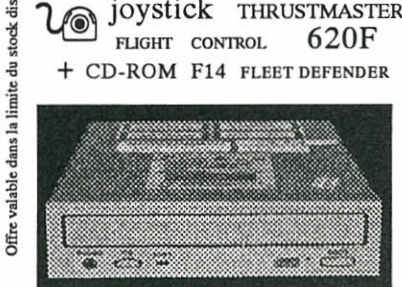
	AM	PC
FUN RADIO 4	289	329
superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4		
WORLD CUP YEAR 94	299	349
goal / sensible soccer / striker / championship manager		
LORDS OF POWER	349	369
silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron		
AWARD WINNERS 2	289	329
sensible soccer / zool / elite / jimmy white snooker		
FUN RADIO 3 vf		289
monkey island / indiana jones 3 / battle of britain / 1942		
LUCAS ARTS HEROES pc ou cd-rom		349
indiana jones 4 vf / monkey island 2 vf / secret weapons		
MIC MAC COMPILATION cd-rom		249
gods /magic pocket /cadaver/ speedball /xenon 2		

Offre valable dans la limite du stock disponible

SOUND BLASTER

version 16 MCD	990F
version 16 basic	750F
version AWE32 ASP	1890F

joystick THRUSTMASTER FLIGHT CONTROL 620F
+ CD-ROM F14 FLEET DEFENDER



CD-ROM PANASONIC 562B
➡ Double vitesse + interface **1390F**
➡ DRAGON LORE + ARMORED FIST + DEMO

KIT PUISSANCE 16 **1990F**
➡ SOUND BLASTER 16
➡ CD-ROM PANASONIC 562B
➡ DRAGON LORE + ARMORED FIST + DEMO

MAXI SOUND HP16 750F
carte audio 16 bits multi-cd
paire d'enceintes + microphone
MAXI SOUND CD16 1990F
carte audio 16 bits multi-cd+enceintes
lecteur CD-ROM PANASONIC 562B
+ DRAGON LORE + ARMORED FIST + REBEL ASSAULT

CD CHARME

ASIAN DREAM GIRL 2	159
BLONDE JUSTICE	220
BUBBLE BUTTS	199
CALIFORNIA calendar	249
COLLECTION privée1 vf	189
ENDANGERED	259
EROS disquettes	299
EXOTICS POSE	199
FOREVER	220
HOT NASTY AMATEUR	259
HOT PICTURES	220
LADIES CLUB POKER	289
LUSTY LADIES	129
MAIN STREET USA	259
MENAGE A 3	220
NASTY NURSES	289
POR MANIA	299
RASTERMAN	220
SEXUAL ECSTASY	189
SEXUAL OBSESSION	249
SINFULLY YOURS	249
SURFER GIRLS	259
SUPERSTARS of porno	220
SWEET CHEEKS	159
TRACY A LOVE YOU	249
TREASURE CHEST	249
UNDERGROUND ADULT	220
VIRTUAL ESCORT vf	449

PANASONIC 562B
Lecteur CD-ROM double vitesse
950F+ DEMO
Wing commander 3
Little big adventure
Magic carpet , etc...

CD-ROM TEAC
quadruple vitesse 600k
1850F

CD LOISIRS

200 PERSONNALITES	399
ANGLAIS aujourd'hui	399
APPLICATIONS windows	189
ATLAS DU MONDE	389
BALLADES... mère l'oie	329
BIG BAND dinosaures vf	329
CINEMANIA 94	549
COUPES du monde foot	359
DINOSAURES	560
INSECTES vf	449
INSTRUMENTS musique	590
JE PARLE L'ANGLAIS	299
JE PARLE L'ALLEMAND	299
JE PARLE L'ESPAGNOL	299
LE LOUVRE	369
LA LEGENDE FERRARI	249
MIC MAC CHAMPIGNAC	329
MONDE SOUS-MARIN vf.	449
MON 1er ATLAS vf	389
MON THEATRE magique.	349
MONET VERLAINE etc	249
ONCLE ARCHIBALD	329
PC CORPS HUMAIN vf	480
VISTAPRO vf	399
WINDOWS TOOLS 1	189
WORLD ATLAS vf	549

PC COMPATIBLES

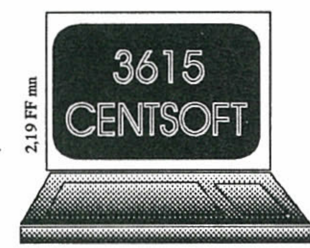


Nouveautés

ALONE IN THE DARK 3 vf	359
BLACKHAWK	279
CARTON ROUGE vf	299
DESCENT	339
DUNGEON MASTER 2	339
IRON ASSAULT	349
KOKUM KA 50	349
LORDS OF MIDNIGHT 3	349
NCAA BASKET	329
PINBALL ILLUSIONS	NC
PIZZA TYCOON	349
RISE OF THE TRIADS	359
TIE FIGHTER vf	349
WOODRUFF vf	299

contactez-nous pour disponibilité

1942 PACIFIC AIR WAR	319
ACES OF THE DEEP vf	349
ACES OVER EUROPE vf	269
AL - QADIM vf	299
ALADDIN	289
ANCIEN art of war in the skie	269
ARMORED FIST	299
BATTLE ISLE 2 vf	345
BENEATH A STEEL SKY vf	299
BREAKTHRU	199
BRUTAL SPORTS FOOT	99
CANNON FODDER 2	259
CIVILIZATION vf	289
CLUB FOOT MANAGER	329
COLONIZATION vf	329
COMANCHE + mission 1	345
CYBER RACE vf	220
D - DAY 6JUIN 44 vf	345
DAWN PATROL vf	349
DAY of the TENTACLE vf	339
DELTA V	325
DETROIT vf	349
DISCOVERY vf	269
DOOM 2	319
DRACULA	220
DREAMWEB	349
EARTH SIEGE	329
ECSTATICA vf	349
F 14 FLEET DEFENDER	299
F 15 STRIKE EAGLE 3 vf	299
FIELDS OF GLORY vf	289
FIFA SOCCER vf	289
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	349
GABRIEL KNIGHT vf	269
GENESIA vf	299
GLOBAL DOMINATION	349
GRAND PRIX F1	199
GREAT NAVAL battles 2 nf.	329
HEROES OF THE 357th	99
ISHAR 3 vf	289
KLICK AND PLAYvf	359
KYRANDIA vf	289
LANDS OF LORE vf	299
LEISURE SUIT LARRY VI vf	299
LEMMINGS 3	259
LE ROI LION	289
LINKS	189
LORDS OF THE REALM vf	349
MASTER OF MAGIC	349
MIGHT & MAGIC 4 et 5 vf	349
MORTAL KOMBAT	220
NASCAR RACING	299
OM SUPER FOOTBALL vf	220
ON STEP BEYOND	99
OUTPOST vf	329
OVERLORD vf	339
PINBALL DREAMS 2 data	199
PIRATES GOLD vf	289
POLICE QUEST IV vf	299
QUARANTINE	289
QUEST FOR GLORY III vf	269
RAPTOR vf	289
RAVENLOFT vf	339
RETURN of the PHANTOM	220
RISE OF THE ROBOTS	319
ROBINSON REQUIEM vf	279
SAM & MAX vf	319
SEAWOLF SSN21 vf	329
SHADOW CASTER nf	189
SIM CITY 2000 svga vf	289
SIMON THE SORCERER vf	339
STARLORD vf	299
STAR CRUSADER	289
SYNDICATE vf	285
SYSTEM SHOCK vf	299
THEATRE OF DEATH	220
THEME PARK vf	339
THE SETTLERS vf	345
T.F.X nf	319
TORNADO vf + mission	349
TRANSPORT TYCOON vf	329
U.F.O. vf	299
ULTIMA VIII vf	335
WARCRAFT	349
WING ACADEMY	99
WING ARMADA	249



COMMANDEZ 24H/24
CONSULTEZ LES NEWS
GAGNEZ DES CADEAUX

✂

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CP .... VILLE ....
TELEPHONE ....

CENTURY SOFT BP 8
63018 CLERMONT-FERRAND cedex 2

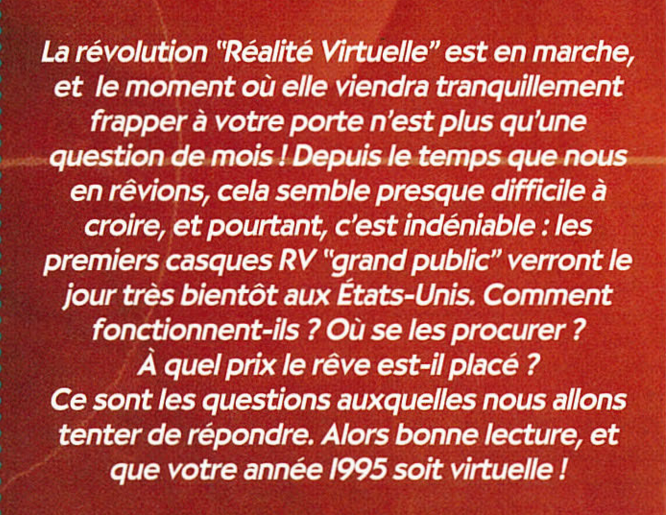
TITRES .... PRIX ....
....
....
TOTAL ....

☐ AMIGA 500 ☐500+extension ☐500+/600 ☐1200
☐ PC AT 386/486 3"1/2 ☐2mo ☐4mo ☐VGA ☐SVGA ☐CD-ROM
☐ CHEQUE ☐certifie être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE No. ....
JO 57 Signature : Date d'expiration : ....

☐ NORMAL 22F
☐ COLISSIMO 30F logiciels
livraison garantie 48H matériels 50F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port Colissimo 75F
TOTAL A PAYER

Réalité le jour de

De tous temps, les adeptes de la micro-informatique ont toujours été attirés par la simulation, sur leurs bécanes, d'événements réels. Depuis l'antédiluvien "Fighter Pilot", paru sur ZX Spectrum (ça ne nous rajeunit pas !), les développeurs de jeux vidéo ont tenté d'approvisionner des hordes de fanatiques en sensations fortes, tentant encore et toujours d'améliorer le réalisme et la fidélité au monde qui nous entoure, dans leurs logiciels. Grâce à la formidable montée en puissance des ordinateurs "domestiques", et avec elle la spectaculaire progression de leur qualité graphique et de leur promptitude de calcul, nous avons vu surgir, mois après mois, des jeux toujours plus beaux, plus spectaculaires. Mais loin de se reposer sur leurs lauriers, bon nombre d'éditeurs avaient en tête une évolution bien plus étonnante encore, le paroxysme même de la simulation : la réalité virtuelle. Maintenant que nos ordinateurs disposent de capacités leur permettant pratiquement de rivaliser avec la photographie, le cinéma ou l'industrie du disque, il ne reste plus qu'un pas à franchir, celui d'immerger totalement le joueur "dans" l'univers créé par sa machine au lieu de lui en donner l'accès à travers une fenêtre telle qu'un moniteur classique. Plutôt que de lui montrer son nouvel univers intégralement représenté dans un espace de 15 cm2, l'idée est de parvenir à tromper ses sens les plus élémentaires afin d'accéder à une authentique (ou presque) troisième dimension. Il y a deux ans encore, un tel exploit technologique nous apparaissait comme relevant de la plus fantaisiste fiction. Et pourtant, petit à petit, nous sommes passés de la théorie pure à la pratique, avec d'aussi imposants que coûteux systèmes destinés aux seuls professionnels ou millionnaires fantaisistes. Peu à peu, l'utilisateur moyen s'est mis à rêver de pouvoir un jour, lui aussi, disposer de tels instruments entre ses mains. En ce début d'année 1995, ce pari des plus insensé est sur le point de se réaliser : la sortie de périphériques tels que les casques de représentation tridimensionnelle virtuelle destinés au grand public. Certes, le prix d'un tel objet reste à l'heure actuelle assez onéreux, mais il demeure pos-



La révolution "Réalité Virtuelle" est en marche, et le moment où elle viendra tranquillement frapper à votre porte n'est plus qu'une question de mois ! Depuis le temps que nous en rêvions, cela semble presque difficile à croire, et pourtant, c'est indéniable : les premiers casques RV "grand public" verront le jour très bientôt aux États-Unis. Comment fonctionnent-ils ? Où se les procurer ? À quel prix le rêve est-il placé ? Ce sont les questions auxquelles nous allons tenter de répondre. Alors bonne lecture, et que votre année 1995 soit virtuelle !

WORLD EDITOR CYBERMAXX





Virtuelle gloire est arrivé !

sible à tout un chacun (suffisamment économe pour cela, s'entend) de s'offrir un voyage au sein de la prochaine révolution informatique, et cela sans bouger de chez soi ! Gageons qu'avec le temps, la popularisation de tels périphériques permettra d'importantes baisses de prix, un casque RV ne coûtera alors pas plus qu'un simple moniteur ou une quelconque imprimante, et pourtant, que de champs d'application nouveaux il ouvrira, quelles sensations il procurera à son heureux possesseur ! Dès lors, on peut aisément imaginer quels enjeux financiers représente un tel domaine, et combien la lutte pour la suprématie risque d'être féroce. Tant mieux, ce sont les consommateurs (vous et moi) qui en bénéficieront ! Les deux "écuries" les plus avancées parmi celles engagées dans la réalité virtuelle aujourd'hui ont pour nom Forte Technologies et Cybermaxx. D'autres constructeurs sont certes présents sur ce créneau, comme Atari (eh oui !) ou Astound Technologies, mais tandis que le premier ne prévoit le lancement de son casque que pour la fin 1995, le second semble bien peu armé (résolution basse, aucune différenciation d'image entre les deux écrans LCD placés devant chaque œil, absence de restitution sonore) pour réellement venir jouer les trouble-fête. Tout devrait donc se jouer entre les deux premiers cités, et c'est sur eux que nous allons nous concentrer dans un premier temps. À en juger par votre courrier, c'est là un domaine qui vous passionne au plus haut point. Comme on vous comprend ! Nous avons donc jugé utile de faire le point sur ce qui, concrètement, va débarquer chez vous, chez nous, et cela dès demain ! Si vous êtes partants pour le voyage, attachez vos ceintures, nous allons maintenant effectuer un plongeon dans la galaxie RV !

FORTE TECHNOLOGIES - VFXI

Parmi les deux principaux compétiteurs de la prochaine course à la standardisation pour ces périphériques d'un genre nouveau, les casques de réalité virtuelle, le moins dynamique n'a certes pas été Forte Technologies. Présents sur tous les salons de l'année à peine écoulée, les casques VFX1 ont prouvé leur compatibilité avec des softs tels que Doom ou encore Flight Unlimited. Pour en savoir plus sur le sujet, nous avons interrogé Peter Matthews, directeur de la communication de Forte Tech.



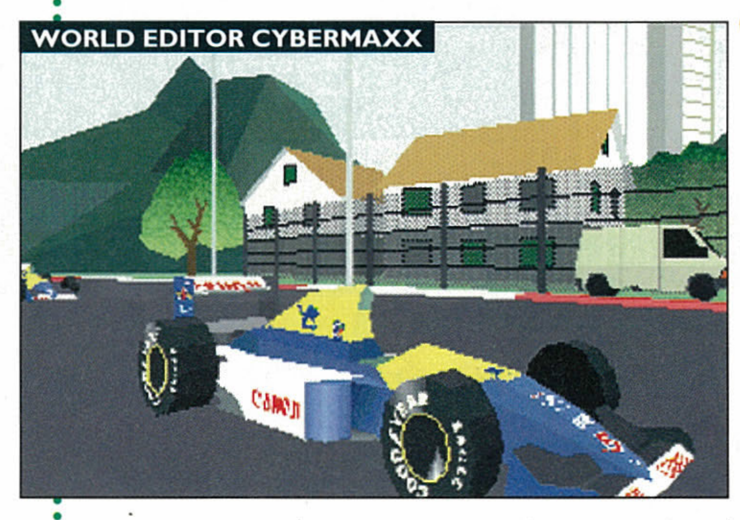
Peter Matthews

Joystick : Bonjour Peter, et merci d'avoir bien voulu répondre à nos questions. Entrons à présent dans le vif du sujet. Tout d'abord, de nombreuses rumeurs ont couru sur la nécessité d'acquérir une seconde carte vidéo afin de pouvoir exploiter le VFX1. Info ou intox ?

Peter Matthews : Sans aucune hésitation, intox ! En revanche, notre périphérique sera effectivement livré avec une interface à enficher dans un slot d'extension. Grâce à cette dernière, il n'y aura nul besoin de brancher et débrancher sans cesse votre moniteur, ce qui n'aurait pas été très pratique, convenez-en. Par ailleurs, nous développons également à l'heure actuelle de nombreuses autres extensions ayant trait à la réalité virtuelle (gants, joysticks, etc.). Cette carte vous laissera donc la possibilité de les connecter sur les ports série ou parallèle de votre machine sans interférer avec le VFX1. Du reste, il sera également possible de raccorder des scanners, modems ou autres à votre carte d'interface, ce qui revient donc à dire que cette dernière offrira de nouveaux ports d'extension sur votre PC. Mais en tout cas, jamais il ne sera question de rajouter une deuxième carte VGA dans votre ordinateur pour exploiter le VFX1, contrairement à ce que j'ai entendu dire ici ou là.

Joy : Le VFX1 a-t-il évolué depuis les prototypes présentés successivement au CES de Chicago et à l'ECTS ?

P.M : C'est tout à fait exact. Notre nouveau système a été optimisé en terme de rapidité pour minimiser autant que possible le léger décalage entre les mouvements de tête de l'utilisateur et la mise à jour des images. De plus, nous avons également beaucoup progressé dans le domaine du confort. C'est là l'un des principaux reproches faits aux systèmes de RV, c'est pourquoi nous avons travaillé dans ce domaine. Il est maintenant possible de modifier facilement la distance séparant les yeux des écrans LCD, afin que chacun puisse effectuer les réglages à sa convenance. Nous avons


WORLD EDITOR CYBERMAXX

"Le tandem VFX1/Cyberpuck pour

aussi porté une grande attention à limiter au maximum le sentiment de gêne que peut provoquer un casque RV sur le nez ou le front. D'après de nombreuses sources indépendantes, notre système est de loin le plus confortable sur le marché (NDLR : À prendre au conditionnel !).

Joy : Comment comptez-vous vous assurer de la compatibilité du VFX1 avec les logiciels du marché ? Avez-vous fourni aux éditeurs les drivers requis pour l'exploitation de ce dernier ?

P.M : Contrairement à la plupart des sociétés qui développent des produits concurrents aux nôtres, nous n'avons pas enfermé les éditeurs dans les frontières d'un driver spécifique, afin de ne pas en brider l'évolution. Nous avons bien entendu fourni des kits de développement à de nombreux développeurs, mais chacun est libre de réaliser son propre driver à sa convenance afin de l'intégrer au logiciel en question.

Joy : À ce propos, quels sont les éditeurs avec qui vous êtes en relation ? Quels jeux exploitera le VFX1 ?

P.M : Nous collaborons d'ores et déjà avec de nombreux éditeurs, tels que Psygnosis, Origin, Electronic Arts, Ocean, Lucas Arts, Microprose et Virgin. Je ne puis en revanche vous donner une liste exhaustive des logiciels dédiés en cours de développement, car comme je vous l'expliquais plus tôt, nous nous sommes contentés de donner des kits d'exploitation aux éditeurs concernés, ces derniers travaillant la plupart du temps dans des conditions de secret absolu pour des raisons évidentes de confidentialité. Des logiciels comme Flight Unlimited ou Magic Carpet sont toutefois prévus pour exploiter le VFX1.

Joy : Quelle est à l'heure actuelle la résolution du VFX1 ?

P.M : Nous obtenons aujourd'hui, pour le VFX1, une résolution de 505 x 230. Mais encore une fois, comme nous ne voulions pas freiner l'évolution de notre système, nous avons passé des accords avec un fabricant américain d'écrans LCD nommé Kopin. Nous avons implanté sur le VFX1 un "viseur intelligent" (!), ce qui veut dire que l'utilisateur pourra aisément retirer les écrans en place pour les remplacer par d'autres, plus performants, sans avoir à changer l'ensemble du système. Grâce à Kopin, nous devrions être en mesure de proposer des résolutions allant jusqu'à 640 x 480 très bientôt, puis jusqu'à 1024 x 720 vers la mi-mars 1995.

Joy : Vous avez mentionné tout à l'heure de nouveaux périphériques de réalité virtuelle sur lesquels vous travaillez. Pouvons-nous en savoir plus sur ces derniers ?

P.M : Tout ce dont je puis vous parler aujourd'hui est le "Cyberpuck". Le Cyberpuck est l'équivalent d'un joystick, quoique désolidarisé de toute base, que vous tiendrez librement dans votre main. Le tandem VFX1/Cyberpuck pourrait avantageusement remplacer le duo moniteur/joystick pour vos futurs jeux.

Joy : Quel sera le prix du VFX1, et quand sera-t-il disponible ?

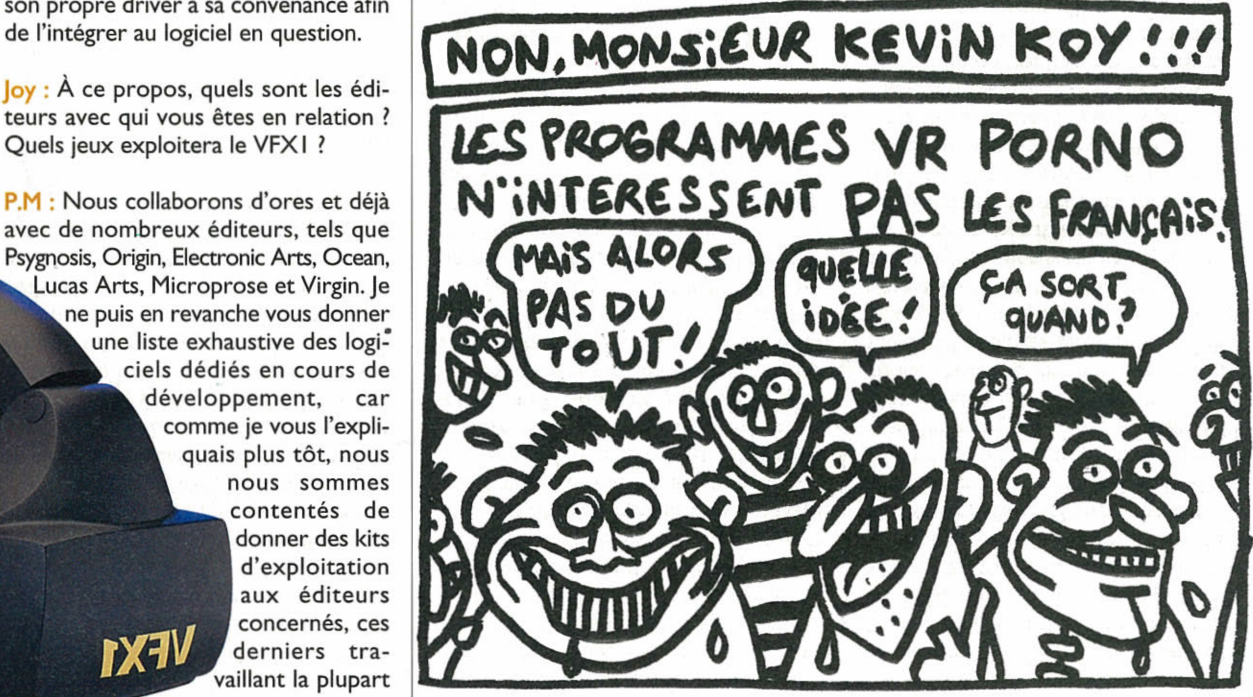
P.M : Il devrait voir le jour aux États-Unis peu après les fêtes au prix de 995 dollars (NDLR : à peu près 6 000 francs français).

Joy : Envisagez-vous de le rendre compatible avec d'autres standards que le PC ?

P.M : Nous adapterons peut-être le VFX1 pour qu'il fonctionne sur Macintosh. Mais le PC est un standard que nous connaissons très bien, grâce à nos expériences passées. Nous avons par exemple développé la Gravis Ultrasound, et n'avons plus à faire nos preuves sur le marché des compatibles. C'est ce qui nous permet, du reste, ces contacts privilégiés avec les plus importants éditeurs de jeux aux États-Unis. C'est pourquoi nous nous concentrons pour l'instant sur ce marché où nous disposons d'une précieuse avance sur nos concurrents.

Joy : Merci.

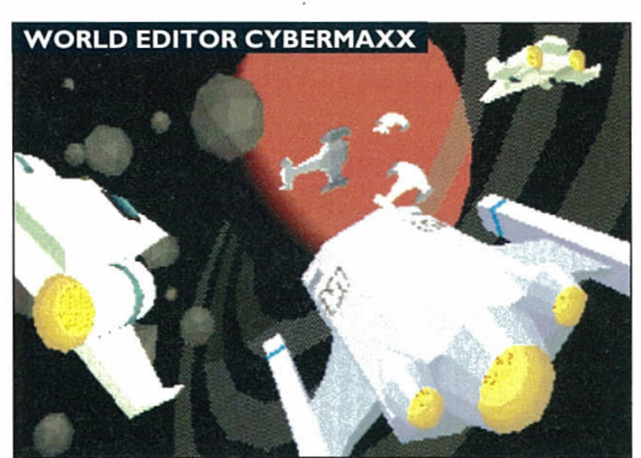
Propos recueillis par Derek de la Fuente



rait remplacer le duo moniteur/joystick pour vos futurs jeux."

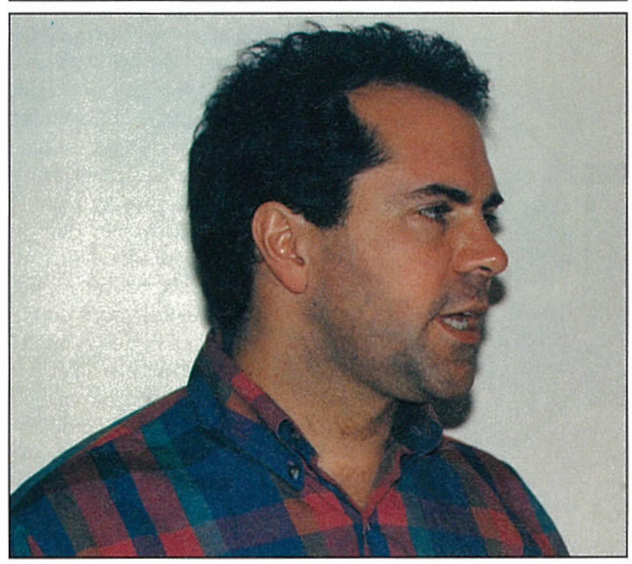
CYBERMAXX

Et voilà ! À peine commencions-nous à nous faire à l'idée que le VFX1 allait devenir le nouveau standard des casques de réalité virtuelle à usage domestique, que se présente un sérieux challenger. Cybermaxx est une compagnie américaine dirigée par Kevin Koy. Dans l'optique de se lancer dans la jungle de la réalité virtuelle, Cybermaxx s'est doté, en la personne de Max Minkoff, d'un chef de projet particulièrement au fait de ce sujet. Ce dernier sort en effet tout droit de l'Université de Seattle, l'une des trois seules écoles au monde (avec celles du Massachusetts et de Caroline du Nord) à proposer un diplôme orienté sur la réalité virtuelle. Prestement promu "directeur de réalité virtuelle" (voilà un titre dont je n'avais jamais entendu parler auparavant !), Max Minkoff a sous sa responsabilité le développement du casque proposé par Cybermaxx. Pour obtenir plus d'informations, nous avons une fois de plus mis notre Tintin reporter – j'ai nommé Derek de la Fuente – sur la brèche afin qu'il rencontre Kevin Koy. Voici le résumé de leur conversation à bâtons rompus.


WORLD EDITOR CYBERMAXX



Kevin Koy



Joystick : Quel est à votre sens la signification des termes "réalité virtuelle" ? Il semble qu'ils soient utilisés par un peu tout le monde et à tort et à travers.

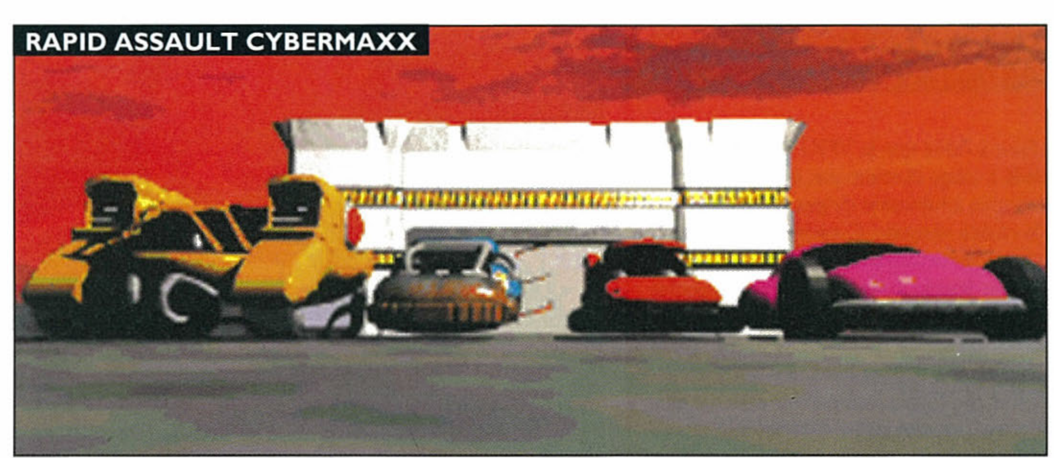
Kevin Koy : En effet, plus le temps passe et plus nous détestons utiliser le terme "VR" tant il semble perdre de plus en plus de son sens. À notre avis, la réalité virtuelle se doit de réunir trois conditions que nous appelons les trois "I".
Le premier signifie "Immersion" et est à mon sens comparable à ces films "écrans larges" que l'on peut voir un peu partout aux États-Unis. Vous obtenez avec ce type de film une réaction bien plus marquée de votre audience, vous voyez les spectateurs s'accrocher à leur siège lorsque l'image arrive au bord d'une falaise, etc. La raison de ce comportement tient dans le fait que leurs cerveaux sont trompés, placés en situation de croire qu'ils sont physiquement présents aux endroits où les emmènent les caméras. Pour cela, il faut que la vision de l'utilisateur soit stéréoscopique, que chaque œil perçoive une image aux perspectives légèrement différentes de l'autre, comme c'est le cas dans la réalité. Notre but est d'apporter ce "plus" aux industries telles que le cinéma, la télévision ou les jeux vidéo. La plupart du temps, quand vous entendez prononcer le terme "3D", il ne s'agit à mon sens que de "2D et demi", c'est-à-dire de projections tridimensionnelles sur un format en deux dimensions, comme un moniteur. Le terme "3D" ne s'applique vraiment que si votre périphérique est capable de reproduire pour vous les images dans leur vraie perspective.
Le second "I" représente l'"Interactivité", et c'est là une fonction-clé : la faculté du système de répondre aux mouvements que vous effectuez avec votre tête. C'est l'un des aspects dont nous sommes le plus fiers pour le Cybermaxx : sa rapidité de réponse. Pour être franc, il est même plus rapide que le système complet "Virtuality", alors que ce dernier ne coûte pas moins de 70 000 $ contre 700 $ pour le Cybermaxx (NDLR : il s'agit d'une borne d'arcade multi-joueur en réalité virtuelle où les joueurs doivent se tirer dessus dans une espèce de labyrinthe 3D. Il est cependant bien évident que le prix annoncé par Kevin est celui de la borne complète avec le pistolet et l'espace entouré de barrières sur lequel sont placés lesdits joueurs) ! Le Cybermaxx fonctionne avec n'importe quel PC, qu'il s'agisse d'un 386 ou d'un Pentium.
Enfin, le troisième "I" est l'"Imagination" : autrement dit, les actions que vous pouvez réaliser avec le Cybermaxx ne sont limitées que par les logiciels qui en assurent la gestion.

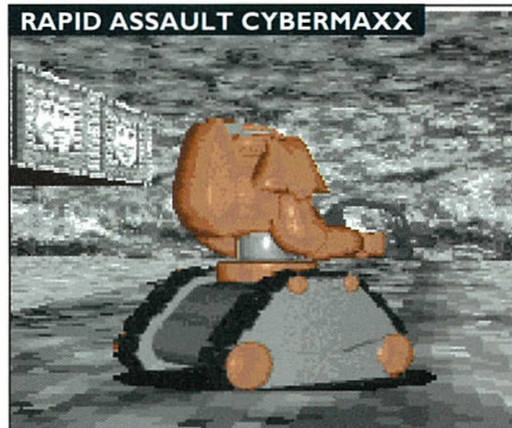
Joy : Beaucoup d'utilisateurs de systèmes de réalité virtuelle se sont plaints de ressentir une importante fatigue visuelle, des migraines, voire le mal de mer après une utilisation prolongée. Comment comptez-vous remédier à ce problème sur le Cybermaxx ?

K.K. (NDPinky : Rassurez-vous, je prends ici la résolution ferme de m'interdire, durant toute cette interview, tout jeu de mot vaseux sur les initiales de Kevin Koy. Vous l'avez échappé belle !) : Vous exposez ici en réalité deux problèmes différents : le mal de mer et la fatigue visuelle. Le premier d'entre eux est suscité par les sytèmes qui n'arrivent pas à rafraîchir les écrans LCD suffisamment vite pour suivre les mouvements de tête qu'effectue l'utilisateur. Mais c'est en réalité un faux problème ! D'après les sta-



Les gens préfèreront regarder leurs programmes


RAPID ASSAULT CYBERMAXX


RAPID ASSAULT CYBERMAXX

tistiques réalisées sur les bornes Virtuality ici, à Chicago, on constate une personne malade tous les deux ou trois mois. Si l'on tient compte du fait qu'une partie de Virtuality ne dure que quelques minutes et que la borne est ouverte au public toute la journée, cela nous donne un taux de réactions négatives bien inférieur à celui d'un bateau en mer. De plus, bon nombre de personnes qui entrent dans un parc d'attractions cherchent justement à éprouver les sensations les plus fortes possible, quitte à en être malades ! Comme je vous le disais précédemment, le Cybermaxx est plus rapide que Virtuality, ce qui réduit encore les probabilités de malaise, et je ne pense pas que nous rencontrions le moindre problème sur ce plan-là. Pour ce qui est de la fatigue visuelle et des maux de tête, ils proviennent de ce que la distance qui sépare l'œil de l'écran est trop faible, ce qui soumet ce dernier à rude épreuve. Pour y remédier nous avons développé une nouvelle technique révolutionnaire. Sans entrer dans les détails, sachez que bien que vos yeux soient en effet placés de manière très proche des écrans du Cybermaxx, le fait même que vous soyez censé regarder des objets placés à plusieurs dizaines de mètres élimine cette fatigue. Nous recommandons cependant que vous n'utilisiez pas votre casque pendant plus de 30 minutes consécutives, que vous fassiez des pauses entre ces sessions, mais il en va de même pour un moniteur classique.

WORLD EDITOR CYBERMAXX



Joy : La mise à jour des images sera-t-elle simultanée aux mouvements de la tête, ou procèdera-t-elle par étapes ?

K.K : Fatalement, un casque de réalité ne peut procéder que par étapes, la vraie question est de savoir la rapidité de succession des étapes en question. Si le temps de réaction du système est supérieur à 100 millisecondes, votre cerveau s'en apercevra et vous aurez la sensation d'une animation saccadée. En fait, tout mouvement doit être décomposé en deux étapes : 1) Détection du mouvement par le système. 2) Réaction du soft et affichage de la nouvelle image aux perspectives modifiées. Le Cybermaxx dispose de son propre microprocesseur 16 bits dont la tâche est de contrôler l'orientation de la tête de l'utilisateur, ce qu'il fait à la vitesse remarquable de 30 fois par seconde (NDLR : de l'ordre de 33 millisecondes, donc). Mais il reste cependant la question de savoir à quelle vitesse le logiciel réagira-t-il pour adapter les images, c'est là une donnée sur laquelle nous n'avons aucun contrôle puisqu'elle dépend exclusivement des routines d'affichage développées par les programmeurs des softs exploitant le Cybermaxx. D'après les softs que nous avons pu essayer, si l'on tient compte du fait que l'exploitation d'un tel périphérique est toute nouvelle pour les éditeurs, il semble que les temps de réponse soient bons. La bêta de System Shock dont nous disposons est encore un peu lente, mais c'est parce que les routines n'ont pas encore été optimisées. Je suis cependant certain que l'on peut compter sur Origin pour améliorer cela très vite !

Joy : Vous annoncez le Cybermaxx comme compatible avec de nombreux standards différents. Comment l'interface casque/système se fera-t-elle, à l'aide de logiciels ou de cartes spécifiques ?

K.K : Dans la plupart des cas, par voie logicielle, les drivers étant une partie intégrante des jeux qui exploitent le Cybermaxx. Grâce à un adaptateur universel sur lequel nous travaillons actuellement, les différents modèles de Cybermaxx ne seront spécifiques que dans leur packaging, avec une présentation différente de la boîte selon le système concerné, qu'il s'agisse de Sega, Nintendo, Amiga, CDI, 3DO ou même de la PSX de Sony. En revanche, il faudra peut-être une "petite" (sic) carte d'extension pour les Mac. Le branchement du Cybermaxx sur un PC est très simple, il s'effectue par le biais du port VGA ou de l'un des ports RS232 (série). C'est

favoris à l'aide d'un casque plutôt que sur leur TV.





du "Plug and Play" (NDLR : littéralement, "branche et joue"), sans aucune carte à rajouter ! Nous avons développé une routine spécifique qui permet d'afficher une vision stéréoscopique (les images retransmises sont différentes pour chaque œil) sans devoir ajouter une deuxième carte vidéo. Nous sommes vraiment très fiers de cette particularité et pensons avoir accompli un bond considérable dans les techniques de visualisation avec ce système ! Puisque le Cybermaxx devrait être également compatible avec un téléviseur classique, nous pensons vraiment qu'il va révolutionner complètement le marché. Bon nombre de gens préfèreront certainement regarder leurs programmes favoris à l'aide d'un casque plutôt que sur leur TV.

Joy : Pourtant, la définition d'un Cybermaxx est tout de même bien en deçà de celle d'une télévision !

K.K : C'est exact, mais cela ne pose pas de problèmes. Ici, aux États-Unis, des milliers de gens investissent massivement dans des téléviseurs à écrans géants, alors que ces derniers ont eux aussi une définition moindre. Seulement, la taille de l'écran conditionne le sentiment d'immersion, et c'est cela que veulent les gens : se sentir le plus impliqués possible, le plus proches possible de ce qu'ils voient ! De plus, la marge de progression technique d'un périphérique comme le Cybermaxx est bien plus importante que celle d'une télé, l'écart entre les deux va donc progressivement se réduire.

Joy : En doublant l'image pour la rendre stéréo, les systèmes de réalité virtuelle augmentent d'autant tous les calculs que doit effectuer le microprocesseur. Ne craignez-vous pas que les jeux en RV soient trop lents ?

K.K : C'est effectivement le problème majeur auquel nous sommes aujourd'hui confrontés. La plupart des jeux qui tourneront sur Cybermaxx devront être en basse résolution pour éviter que la machine ne soit dépassée par les événements. Bien sûr, si Myst pouvait être aussi rapide et fluide que Doom, ce serait fantastique, mais regardez un peu les réactions du public. Quelqu'un s'est-il élevé contre la faible résolution exploitée par Doom, entend-on dire qu'il est trop pixellisé ? La plupart des gens aux États-Unis disent au contraire que c'est le meilleur jeu de tous les temps ! Mais encore une fois, il ne s'agit là que d'un problème temporaire, car les ordinateurs deviennent chaque jour plus puissants. Si vous possédez un Pentium, les jeux seront plus rapides, plus fluides que si vous utilisez un 386. Les utilisateurs qui achèteront un nouvel ordinateur n'auront pas besoin de modifier leur Cybermaxx pour en optimiser les performances, c'est pourquoi ce périphérique possède une durée de vie très importante.

Joy : Quelle futures applications voyez-vous se dessiner pour le Cybermaxx ?

K.K : Voyons... on peut rapidement envisager des programmes multi-joueur qui exploiteront à la fois le Cybermaxx et des modems afin que des personnes placées à des kilomètres de distance puissent être réunies au sein du même univers. Ah, et puis il y aura certainement aussi très bientôt des logiciels classés X qui allieront stimulations visuelles et sonores. C'est sûrement là une application qui devrait être particulièrement bien accueillie par le marché français (NDLPinky : Non mais je rêve, là ! Il semble que le mythe du "french lover" ait encore la peau dure aux États-Unis. Et une simulation de machouillage de chewing gum en RV, ça marcherait bien aux États-Unis, à votre avis ?).

Joy : À quel système 3D avez-vous eu recours pour le Cybermaxx ? Lunettes polarisantes, bicolores, offset ?

K.K : Je vais sans doute vous surprendre, mais notre représentation tridimensionnelle ne fait appel à aucune des trois techniques que vous venez d'énumérer. Elle est unique, nous sommes les seuls à l'exploiter, c'est notre grand secret. Tous les développeurs à qui nous avons fourni un kit de développement ont été impressionnés au plus haut point. Bien entendu, tous on signé un contrat de confidentialité pour éviter que notre technologie ne se propage chez la concurrence.

Joy : Puisque l'on aborde ce sujet, pourriez-vous nous donner une liste des éditeurs qui travaillent sur des jeux exploitant le Cybermaxx, ainsi que des jeux eux-mêmes ?

K.K : Un grand nombre d'éditeurs sont actuellement en train d'adapter certains de leurs meilleurs hits pour qu'ils





Avoir un casque de martien flambant neuf, c'est bien



fonctionnent avec le Cybermaxx. C'est notamment le cas d'Origin dont le System Shock devrait sous peu être disponible, mais également Zephre ou Mech Warriors. Mais d'autres, plus enthousiastes encore, ont décidé, après avoir vu un prototype du Cybermaxx, de réaliser de nouveaux softs spécifiquement dédiés. Ceci comprend, entre autres, un soft du nom de VR Slingshot où vous aurez l'occasion d'expérimenter des effets de gravité très accentués. Kevin Bulmer, qui est à mon sens l'un des tous meilleurs programmeurs, travaille présentement sur deux logiciels appelés Assault et Ghost Train. Psygnosis s'est aussi impliqué avec un jeu du nom de Darker qui est une simulation de planeur programmée par Jason Brookes, à qui l'on doit notamment F29 Retaliator. Enfin, un clone de Doom, mais avec une vision élargie à 360°, est lui aussi en cours de réalisation.

Joy : Y aura-t-il des logiciels livrés avec le Cybermaxx ?

K.K : Bien sûr ! Chaque Cybermaxx sera vendu avec un bundle comprenant Ghost Train, System Shock, plus un logiciel de modélisation du nom de 3D Ware qui permettra de créer ses propres mondes, puis de s'y promener librement.

Joy : Quand aurons-nous l'occasion de mettre nos petits doigts avides sur le Cybermaxx ?

K.K : Les premières unités devaient être livrées simultanément aux États-Unis et en Europe pour Noël.

Joy : Merci.

Propos recueillis par Derek de la Fuente

VFXI/CYBERMAXX : LE MATCH

Voilà, vous en savez maintenant beaucoup plus sur ces périphériques qui vont envahir votre univers dans les mois qui viennent. Cependant -et c'est de bonne guerre- il est évident que chacun des interviewés a eu à cœur de présenter son produit comme LA future référence, LE prochain standard universel, bref, le truc le plus mieux, même que ouais. Aussi, si vous demeurez perplexe quant aux atouts et inconvénients de l'un et de l'autre, ne vous inquiétez pas, c'est absolument normal. Afin de vous aider à mieux vous y retrouver, nous vous avons donc concocté ce tableau comparatif présentant, côte à côte, les caractéristiques techniques telles qu'elles nous ont été fournies par les constructeurs. Voilà qui devrait vous aider à vous faire une idée plus précise du casque de réalité virtuelle de vos rêves.

CARACTÉRISTIQUES *	VFX1	CYBERMAXX
STANDARDS	PC, ÉVENTUELLEMENT MAC	PC/MAC/AMIGA/CDI/3DO
ECRANS	DOUBLE LCD À MATRICE ACTIVE DE 0,7 POUCE	DOUBLE LCD À MATRICE ACTIVE DE 0,7 POUCE
RESOLUTION	505 X 230	-*
ECRANS LCD AMOVIBLES	OUI	NON
CHAMP DE VISION VERTICAL	35,2°	-*
CHAMP DE VISION HORIZONTAL	46,4°	62°
CHAMP DE VISION DIAGONAL	56,1°	-*
STANDARDS DE SORTIE VIDÉO	RGB/NTSC	RGB/NTSC
VISION PANORAMIQUE VERTICALE	+/- 70°	+/- 45°
VISION PANORAMIQUE HORIZONTALE	360°	360°
PÉRIPHÉRIQUE DE CONTROLE, JOYSTICK CYBERPUCK	NON	
MOUVEMENT VERTICAL MINIMAL	0,077°	0,1°
MOUVEMENT HORIZONTAL MINIMAL	0,251°	0,1°
MICROPHONE	OUI	NON
CARTE SON EXPLOITÉE	GRAVIS ULTRASOUND	-*
COMPATIBILITÉ AVEC LE PORT DE LUNETTES DE VUE	OUI	NON
VISEUR ET ÉCRANS LCD AMOVIBLES	OUI	NON
CONFIGURATION PC REQUISE	386 ET + VGA ET CARTE SON STÉRÉO	386 ET + VGA ET CARTE SON STÉRÉO
PRIX (AUX ÉTATS-UNIS)	995 $ (+/- 6 000 FF)	700 $ (+/- 4 200 FF)

*AUCUNE VERSION DES CASQUES DE RÉALITÉ VIRTUELLE N'ÉTANT DISPONIBLE À L'HEURE ACTUELLE, LES CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES ÉNUMÉRÉES ICI NOUS ONT ÉTÉ COMMUNIQUÉES PAR LEURS FABRICANTS.



beau, mais encore faut-il qu'il serve à quelque chose !

PREVIEWS - PREVIEWS - PREVIEWS

Avoir un casque de martien flambant neuf, c'est bien beau, mais encore faut-il qu'il serve à quelque chose ! Sans logiciel pour en tirer parti, ces petites merveilles de technologie ont sur un PC à peu près autant d'utilité qu'un lecteur de cassettes ! Vous avez sans doute pu lire au fil de l'interview que des logiciels tels que System Shock ou Doom, que vous connaissez déjà, seront compatibles avec l'un ou l'autre - voire les deux - de ces casques de réalité virtuelle. Mais qu'en est-il des logiciels qui seront livrés avec le Cybermaxx (hélas, ils brillent par leur absence sur VFXI) ? Y a-t-il encore d'autres softs en préparation, spécifiquement dédiés à l'exploitation de ces périphériques ? Réponse dans les lignes suivantes...

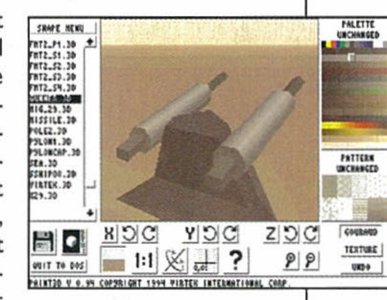




Rapid Assault

DCD est certainement aujourd'hui l'équipe de développement la plus impliquée dans le lancement du Cybermaxx. Avec Ghost Train, Rapid Assault est en effet le deuxième logiciel en préparation exploitant ce casque noir. J'ai bien dit casque noir, et pas Casque Noir, parce que le jour où les éditeurs se mettront à réaliser des simulateurs du célèbre Lord en réalité virtuelle, ce sera l'enfer, c'est moi qui vous le dis ! Vous imaginez-vous être enfermé dans un réduit de cinq mètres carré, entouré d'une demi-douzaine d'agents d'assurance en plein exercice de leurs fonctions ? Eh bien, ce sera pire ! Quoiqu'au moins, il sera alors possible de débrancher sa bécane, alors qu'on a, en dépit de notre ardent désir d'y parvenir, toujours pas trouvé d'interrupteur "on/off" sur notre ami roux. Mais je m'égare, là. Donc, Rapid Assault est, à l'instar de Quarantine, le deuxième soft à intégrer un moteur similaire à celui de Doom dans un jeu de 'oitures, comme dirait Jacques Calvet. 'u la 'iolence de Rapid Assault, les problèmes mécaniques seront fréquents, 'ous allez pou'oir le 'érifier très 'ite ! Si depuis plus d'un an DCD possède un kit de développement Cybermaxx, la confidentialité a cependant été très respectée et très peu d'informations ont filtré. On sait toutefois que vous y incarnerez un fugitif tentant de s'évader d'une ville ultra-violente à bord de son véhicule. Ça ne vous rappelle rien ? Quand je vous disais que Rapid Assault comportait des similarités avec Quarantine ! Mais peu importe, on se prend tout de même à rêver à ce que pourrait être un simulateur de voitures en réalité virtuelle. Vous vous imaginez tourner la tête, tout en conduisant, pour vérifier à quelle distance sont vos poursuivants, où par quel côté ils vont essayer de vous doubler ? Cela semble fantastique, mais gardons-nous de nous enflammer, nous risquerions trop d'être déçus si Rapid Assault ne se montrait pas à la hauteur de nos espérances. Plus qu'un mois et nous serons fixés ! Editeur : GTE ● Standard : PC ● Sortie prévue : Février

World Editor



Fourni avec le Cybermaxx, World Editor est un éditeur d'objets comparable à l'ancestral 3D Construction Kit. Si vous n'avez encore jamais entendu parler de l'éditeur qui a réalisé ce logiciel sous la houlette de Philip Allsopp, Virtex International ™, je vais vous asséner une révélation : moi non plus ! En tout cas, ça sonne bien, Virtex International ™, pro et tout, on devine tout de suite qu'il s'agit de gens sérieux. Avant de créer Virtex International Incorporated ™, Philip Allsopp était l'un des principaux actionnaires de DID, les célèbres auteurs de Robocop 3, Epic et Inferno. Après avoir revendu ses parts, Philip s'est donc mis à son propre compte, et Virtex International Incorporated Registered ™ compte déjà à son actif un programme de télévision interactive commandité par une chaîne américaine. World Editor vous permettra donc de réaliser vous-même vos propres mondes, comme le laisse supposer son nom, en vous fournissant divers objets 3D que vous pourrez placer à loisir dans votre nouvel univers. Ah, parce qu'on ne peut pas les fabriquer soi-même, ces objets ? Il semble hélas qu'à l'heure actuelle, cette fonction ne soit implantée que de manière limitée, sans doute pour nous inciter à acquérir dans un second temps les nombreuses bibliothèques d'objets que nous concoctera Virtex International Incorporated Registered Illimited ™. Voilà une bonne idée de ce bon vieux Philou ! Décidément, Cybermaxx marque incontestablement des points en livrant avec ses périphériques de tels programmes, fussent-ils développés par Virtex International Incorporated Registered Illimited and Associates ™ ! Editeur : Virtex International ● Standard : PC ● Sortie Prévue : Février

Ghost Train



Vous souvenez-vous du ride intitulé "La mine du diable" dont nous vous parlions dans le reportage d'un précédent numéro de Joystick ? Nul doute que cette séquence d'images de synthèse, intense en sensations fortes bien que réalisée par un studio belge (Talent Factory), a inspiré les programmeurs de Ghost Train. C'est en effet l'atmosphère opressante d'un train fantôme associée à la vitesse d'une montagne russe, que tente de recréer, avec ce logiciel, l'équipe de DCD. Alors que vous foncerez sur des rails, parfois dans une semi-obscurité, des monstres tenteront de vous saisir, vous contraignant à de rapides esquives. Les boyaux que vous emprunterez sont tour à tour larges et étroits, et ils comporteront naturellement quelques virages très serrés, histoire de vous faire rendre votre dernier repas partout sur votre casque flambant neuf ! En livrant gracieusement Ghost Train avec chaque casque de réalité virtuelle, Cybermaxx compte sans nul doute en vendre des wagons entiers. Le soft pourra-t-il jouer ce rôle de locomotive ? En tout cas, ce qui est sûr, c'est que ce ne sera guère facile, ce sera même du rail, alors, gare à vous si vous empruntez les chemins (de fer) de l'Enfer! Editeur : Cybermaxx ● Standard : PC ● Sortie prévue : Février

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA

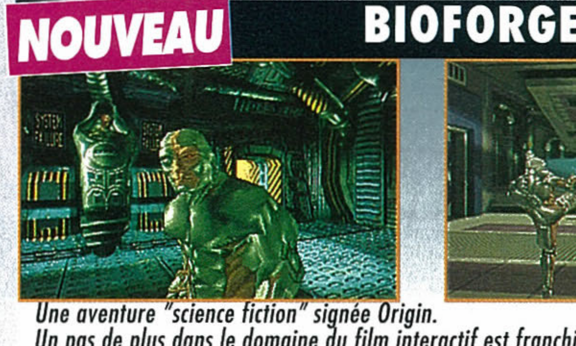
NOUVEAU — DARK FORCES — CD ROM

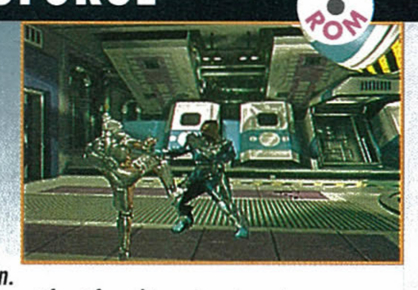


Quatorze niveaux de folie !! Une lutte sans merci contre les forces du mal. Vous devrez ramper dans des conduits d'aération, enclencher des mécanismes entraînant le déplacement de bâtiments entiers, vous faire porter par l'eau des égouts à travers détroits conduits d'évacuation.



NOUVEAU — BIOFORGE — CD ROM



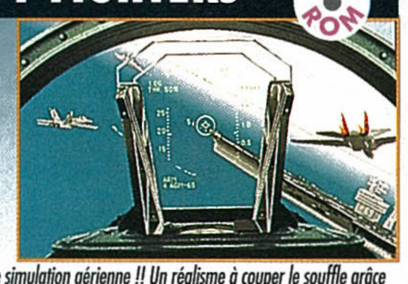




Une aventure "science fiction" signée Origin.
Un pas de plus dans le domaine du film interactif est franchi avec ce jeu où vous incarnez un héros moitier homme, moitier machine.

NOUVEAU — US NAVY FIGHTERS — CD ROM





VERSION FRANCAISE

Voici le fin du fin en matière de simulation aérienne !! Un réalisme à couper le souffle grâce aux graphismes texturés ou utilisant les techniques d'ombre de Gouraud. Ce sont 8 avions de combat (le Tomcat, le Corsair, le Lighting, le SU 33 ...) que USNF vous propose de piloter !

LITTLE BIG ADVENTURE — HIT — CD ROM



Certainement le jeu de l'année par les auteurs d'Alone in the Dark ! Avec ses graphismes en haute résolution et ses voix en français, cette aventure pleine d'humour vous fera visiter un monde gigantesque et féérrique.

WOODRUFF — NEW — CD ROM



La toute dernière création de Coktel Vision : un brillant dessin animé interactif complètement loufoque. Vous incarnez Woodruff. Il a persu toute mémoir (excepté un mot : "schnibble") à la suite d'un malheureux accident !!

LAST DINASTY — NEW — CD ROM



Votre mission est de déjouer les plans machiavéliques d'un sombre personnage voulant s'emparer de "l'intégrale connaissance" ! Plus de 40 minutes de video dans cette aventure vous emmenant à travers les galaxies.

IRON ASSAULT — NEW — CD ROM



Une action intense : dans ce futur proche, vous combattez depuis votre robot à la puissance de feu inimaginable !! des graphismes, des contours et textures réalistes pour vousplonger à 100% dans le feu de l'action.

WING COMMANDER 3 — HIT — CD ROM



Dernier volet de la série culte, WC III s'annonce d'emblée comme un événement ! Bénéficiant pour sa réalisation du buget d'un véritable film, tout y est : véritables acteurs, images de synthèse, scénario béton, jouabilité parfaite et surtout beaucoup de fun !

SPÉCIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

MAGIC CARPET — HIT — CD ROM

299F

Les auteurs de Populous sont de retour et font très fort : du haut de votre tapis volant, vous survolez votre pays, combattez monstres et magiciens et acquérez de nouvelles armes et compétences. Un simulateur original et une idée géniale !

dans tous les magasins MICROMANIA
et aussi en Vente par Correspondance :
Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

INFERNO — HIT — CD ROM



299F

Après avoir combattu l'empire Rexxon dans Epic, DID vous fait reprendre du service. Equipé d'un nouveau chasseur, vous affronterez l'Armada de l'empire au cours de 700 missions.

CREATURE SHOCK — HIT — CD ROM



299F

Assistez avec ce jeu à une nouvelle révolution dans le domaine des shoot em up sur PC CD Rom ! Creature Shock est entière-ment en image de synthèse, l'interactivité et la jouabilité exceptionnelles promettent des heures de plaisir et d'action.

ARMORED FIST — HIT — CD ROM



299F

La dernière simulation de char d'assaut réalisée par Novalogic, les auteurs de Comanche ! Le simulateur par excellence grâce à la technologie révolutionnaire de "Voxelspace".

Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

* Pour une commande minimale de 200 F.



PASSEZ À LA GÉNÉRATION 32 BITS AVEC LES NOUVELLES CONSOLES 3 DO
La nouvelle Console Goldstar
Une nouvelle console aux caractéristiques exceptionnelles à découvrir en magasin !
GoldStar
3DO
SPÉCIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA sur les jeux 3 DO
FIFA 95
349F
MEGARACE
299F
VR Stalker 299 F
AD & D Slayer 299 F
Burning Soldier 299 F
Star Control 2 299 F
Way of Warrior 299 F
Microcosm 299 F
Des Hits à 299 F
MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
NOUVEAU
Ouverture prochainement d'un nouveau magasin Micromania
• CENTRE COMMERCIAL EVRY 2
Venez découvrir dans tous les magasins Micromania les nouvelles consoles 32 bits : la PSX, la Saturn, la 3 DO ... !!
LES MAGASINS MICROMANIA
MICROMANIA EVRY 2 NEW
Centre Commercial Evry 2 - Niveau bas
Tél. 69 29 04 99
MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Centre Commercial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99
MICROMANIA EURALILLE NEW
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 05 57 58
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07
MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile Métro George V - Tél. 42 56 04 13
MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82
MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58
LES NOUVEAUTES D'ABORD
THOMAS JORDAN
101204
MICROMANIA
3615 MICROMANIA Tout le catalogue des jeux !!
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !!
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables du 4 février au 11 mars 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
J19 Titre PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage GRATUIT
Précisez CD Cartouche Disk Total à payer = F
Nom
Adresse
Tél.
Code postal Ville
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ...../.....
Signature :
Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi
Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux: 3DO PC 3 P PC CD Rom Game Boy Megadrive Gamegear Super Nintendo

CES LAS V

LE SALON

Tous les ans, à la même époque, le repas du Nouvel An encore pesant sur l'estomac, je m'envole avec mon rédacteur en chef en direction de Las Vegas. C'est maintenant rituel, pendant plusieurs jours, la ville accueille le "Consumer Electronic Show (CES)", l'un des plus grands salons du monde. Comprenez que tous les constructeurs de bidules électroniques, d'auto-radios, de téléphones portables, de télés, et - c'est ce qui nous intéresse - tous les éditeurs de jeux vidéo, sont présents pour montrer les nouveautés qu'ils réservent à la nouvelle année. Des centaines de mètres carrés d'exposants, des milliers de moniteurs, d'ordinateurs et de jeux, il y a de quoi rendre fou de bonheur les joueurs que nous sommes. Et pourtant...

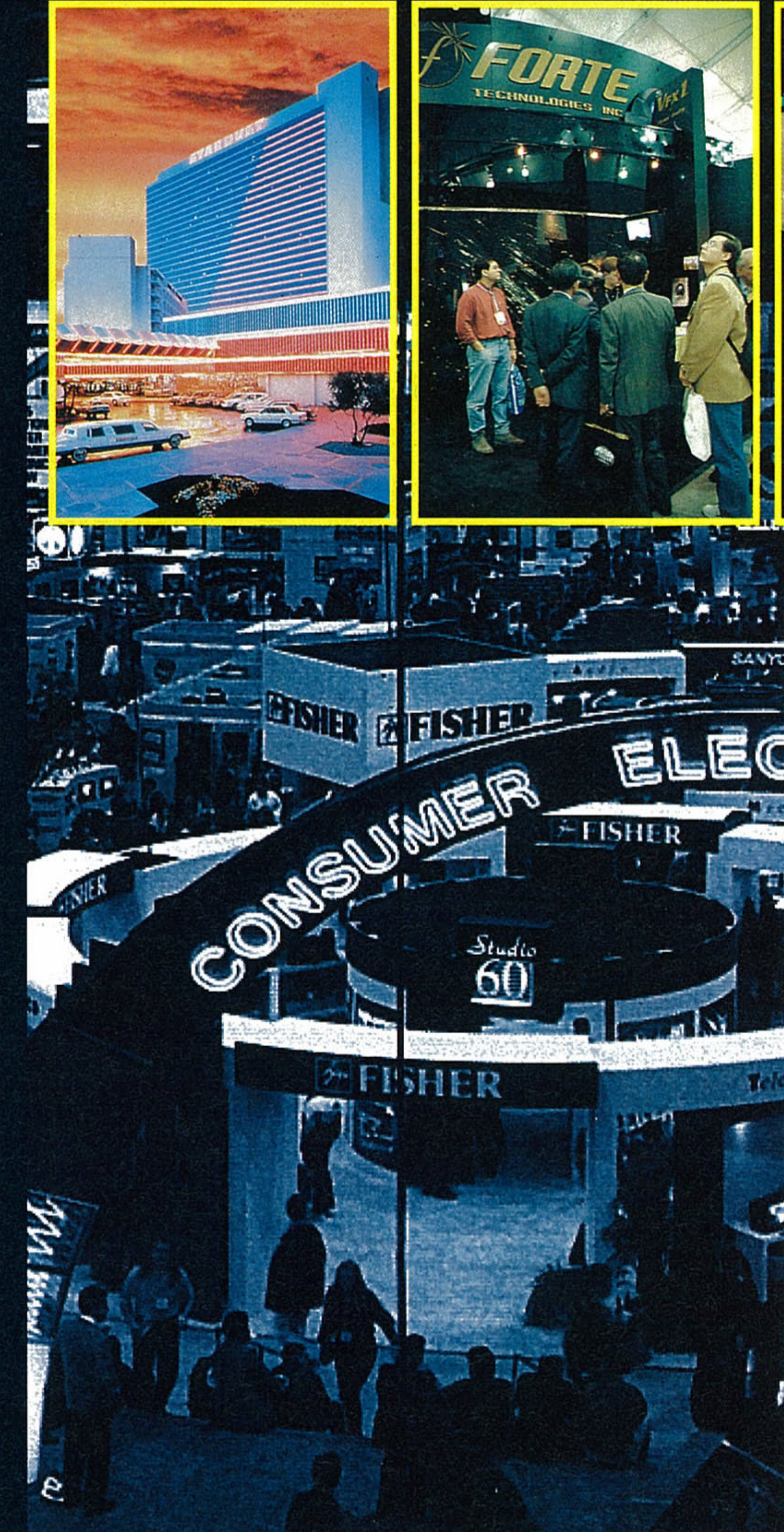
Pourtant, cette année, le salon de Las Vegas fut tristement décevant. Rien de révolutionnaire, peu de jeux véritablement nouveaux, pas de baffe dans la tronche, l'excitation laissait bientôt place à la morosité.

Bien sûr, vous le constaterez dans les pages suivantes, il y avait tout de même de bons jeux, les programmeurs ne se sont pas tournés les pouces pendant un an, mais pour la quasi-majorité d'entre eux, nous en avions déjà entendu parler, nous avions déjà entr'aperçu des bouts de démos.

La tradition veut que de ce salon de début d'année on tire les prévisions des mois à venir, au moins jusqu'au CES suivant, en juin, qui se déroulera cette année à Los Angeles. Laissez-moi espérer que l'année 1995 nous réserve plus de joyeuses surprises que ce que nous avons vu pendant les quelques jours du salon, sinon on va méchamment s'ennuyer. On constatera tout de même que les jeux sur CD sont omniprésents, il n'y en a plus que pour eux, que ce soit sur PC (surtout), sur 3DO ou sur Mac (moins). Côté Amiga, on frôle le néant : pas l'ombre d'une bécane sur le salon, et guère plus d'une poignée de titres annoncés. Autre tendance, qui découle de la première, de plus en plus d'éditeurs font appel à des acteurs plus ou moins en vogue, voire oubliés parfois, pour incarner des personnages de leurs jeux. Tant mieux, cela rapproche le monde du jeu vidéo du cinéma, donc du grand public, ce qui ne peut être que bénéfique.

Sur ces considérations moyennement enjouées, je vous laisse passer à la suite, aux jeux que nous vous présentons brièvement, la plupart d'entre-eux feront en effet l'objet de previews plus détaillées très bientôt.

SEB



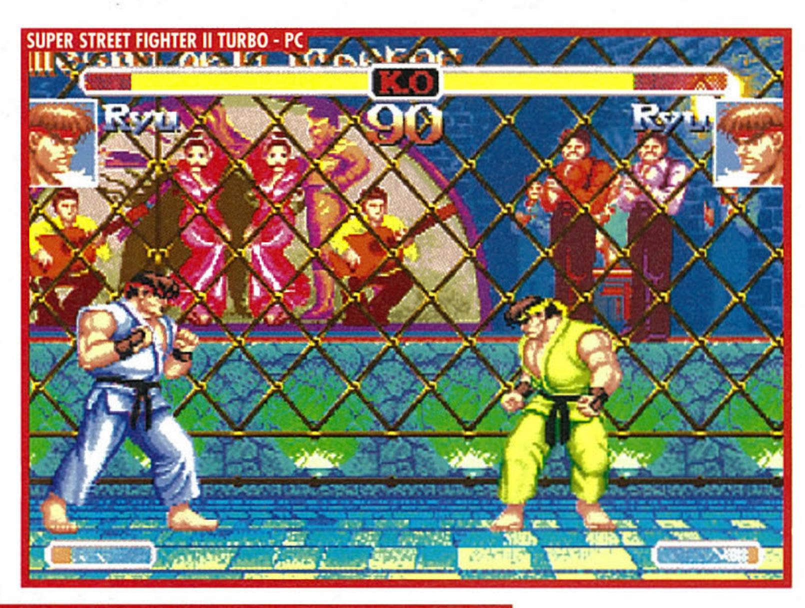
VEGAS 95

DU DÉSERT



ARCADE ACTION

De plus en plus sophistiqués, les jeux d'arcade et d'action lorgnent de plus en plus vers leurs nobles collègues simulateurs. On est bien loin des petits jeux de plates-formes qui foisonnaient il n'y a encore pas si longtemps.



SUPER STREET FIGHTER II TURBO - PC



SUPER STREET FIGHTER II TURBO - PC

SUPER STREET FIGHTER II TURBO - PC

THE LAST BOUNTY HUNTER - PC CD

THE LAST BOUNTY HUNTER - PC CD

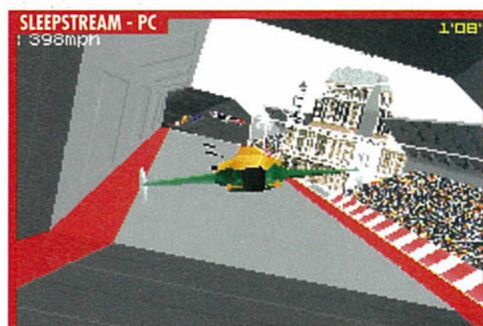
On ne peut ouvrir plus parfaitement la rubrique Arcade-Action : **Gametek** annonce la sortie très prochaine, en avril, de **Super Street Fighter II Turbo** sur PC et PC CD. Hormis un nom à rallonge qui frôle le ridicule, cette nouvelle version du meilleur jeu de baston qui soit fait grossir les rangs des Street Fighters. La liste des castagneurs passe à 16 avec l'addition de Cammy l'Anglaise, Dee Jay le Jamaïcain, et T.Hawk l'Indien. Sans compter un nouveau boss encore plus hargneux que les autres, qui se fera une joie de vous réduire en bouillie si vous arrivez jusqu'à lui. La version présentée sur le salon n'intégrait pas encore tous les personnages, mais déjà les animations étaient fluides et les graphismes fidèles à la version d'arcade.

Tout aussi violent, mais sans les pieds et avec un flingue en main, **American Laser Games** continue sur sa lancée et se cantonne dans le genre qu'il a lancé. Après avoir massacré des tas de cow-boys dans Mad Dog et Mad Dog II, des méchants dealers de coke dans Drug Wars et des bandits dans Crime Patrol, vous allez vous transformer en chasseur de primes dans **The Last Bounty Hunter**. Prévu sur PC CD-Rom, ce nouveau soft devrait sortir l'été prochain et utilisera exactement le même principe que ses prédécesseurs : pas de graphismes dessinés, mais uniquement des séquences filmées qui s'animent sous vos yeux. Les personnages vous font face, s'adressent directement à vous, rigolent, gloussent avant de se prendre des pruneaux entre les deux yeux. À noter qu'un pistolet en plastique à brancher sur PC, compatible avec tous les softs American Laser Games, sortira en même temps que le jeu, histoire de s'y croire encore plus en tirant sur son moniteur et en faisant Piouw Piouch avec la bouche.

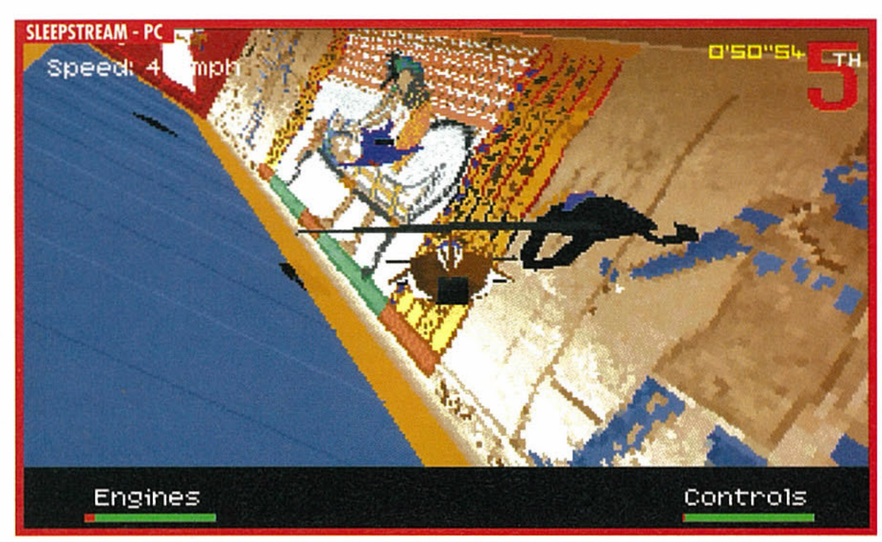
Vous vous souvenez de la console Atari VCS 2600 ? Vous n'avez pas oublié les personnages aux jambes en escaliers, les pixels gros comme des timbres, les trois couleurs à l'écran, les bruitages Cling Clang et les musiques monophoniques ? Peut-être êtes-vous trop jeunes pour avoir connu cet âge préhistorique du monde du jeu vidéo. Sinon, préparez-vous à une séquence nostalgie qui va vous faire verser des larmes de bonheur : **Activision** lance, au début du mois de mars, une compilation de 15 titres Atari VCS 2600 sur PC et PC CD. Attention, il ne s'agit pas d'adaptations remaniées à la sauce VGA-Soundblaster, non, les graphismes et les sons sont fidèles aux originaux. Évidemment, selon nos critères actuels, tout semble un peu rin-

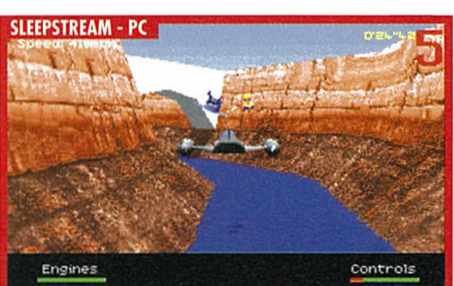


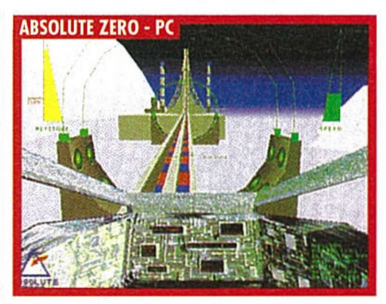
ATARI 2600 ACTION PACK PC CD



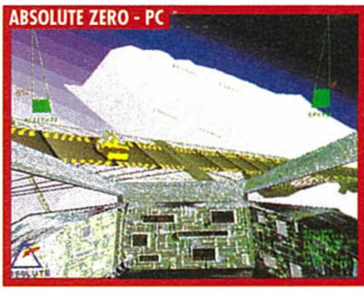
SLEEPSTREAM - PC

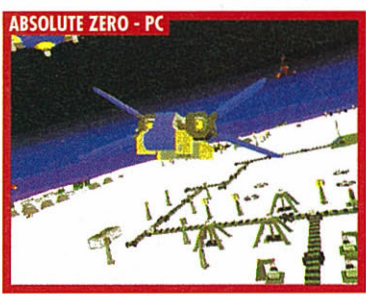
















gard, mais pour qui a connu cette époque, **Atari 2600 Action Pack for Windows** a un cachet irrésistible. Entre autres titres qui ont bercé notre jeunesse, cette compilation propose Hero, River Raid, Pitfall, Grand Prix et Spider Fighter. «Souvenir, souvenir».

Toujours chez **Activision**, et toujours destiné aux nostalgiques de leurs premiers émois jeux vidéo, arrivera d'ici la fin de l'année **Pitfall : The Mayan Adventure** sur PC et PC CD ainsi que sur Amiga 1200 et CD32. Le principe de jeu reste fidèle à l'ancienne version de Pitfall, mais cette fois avec de beaux graphismes en 256 couleurs, de l'action plein écran et des scrollings fluides. Le joueur dirige un aventurier digne d'Indiana Jones plongé dans la jungle, à la recherche de trésors qui le rendront riche et célèbre. Et vas-y que je m'accroche aux lianes, que je saute d'un bout de l'écran à l'autre, et que je fouette dans tous les sens en évitant toutes sortes de sales bestioles.

Du côté de chez **Domark**, on a décidé de faire un bond dans le futur, jusqu'en 2374, loin dans l'espace sur une colonie de la terre, une planète glacée qui dispose de riches ressources minières. Les 200 000 habitants de la colonie vivaient presque heureux, jusqu'au jour où des tas d'extraterrestres ont débarqué dans le ciel de la planète de glace. La bataille qui s'en suivit fut terrible, et vous allez y prendre part en mettant votre souris dans **Absolute Zero**. Entre simulation futuriste et jeu d'arcade qui cartonne dans tous les sens, ce soft a le mérite de vous faire choisir votre camp en début de partie : colons terriens ou envahisseurs extraterrestres. Prévu sur PC et Power Mac.

Restons dans le futur avec **Gremlin Interactive** (autre éditeur ayant succombé à la tentation de rajouter Interactive derrière son nom originel). Nous vous avons déjà parlé brièvement, de **Slipstream** sur PC, au CES de Las Vegas nous avons eu la chance de voir une version plus avancée et nous n'avons pas été déçus. Rappelons qu'il s'agit de courses ultra rapides entre dix concurrents aux volants de véhicules futuristes. Plongé dans les rues et dans les décors en 3D, vous devez à la fois éviter les obstacles et lutter contre vos adversaires. Dix véhicules et dix circuits différents, ainsi que la possibilité de jouer à deux sur le même écran ou en connectant deux bécanes, voilà qui devrait faire la joie des fous de compétitions.

Chez **Merit Studios**, on se lance à fond dans le CD-Rom avec **G-Nome**, un film interactif sur PC. Le soft met en scènes d'énormes machines de métal, des walkers, des robots et toutes sortes de tanks. Vous êtes envoyé sur une planète pour lutter contre des aliens hargneux et surarmés. Toutes les séquences sont précalculées et affichent de superbes graphismes en haute résolution (640 x 480), le jeu vous laissant prendre les décisions importantes et vous balançant dans des phases d'arcade. Les sons ne sont pas en reste, puisque bruitages et musiques ont été digitalisés.

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

Vous pensiez avoir définitivement sauvé la planète en terminant Metaltech ? Eh bien c'est raté, la baston va encore faire rage avec la sortie très prochaine de Earthsiege, toujours chez Sierra, un data disk qui apporte sa dose de métal, de feu et de sang.

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

CES LAS VEGAS 95 ACTION

Le PC dispose déjà d'un grand nombre de jeux "à la Doom", c'est au tour de la 3DO de subir l'invasion. **Po'ed**, édité par **Any Channel**, vous envoie en mission dans une ville futuriste inconnue où vous devrez détruire tous les aliens qui traînent. Couloirs, rues, bâtiments, vous devez tout nettoyer avant de revenir sur Terre. Les décors sont sombres, entièrement en 3D et bourrés de surfaces et de textures mappées. L'action est rapide et violente à souhait, reste à attendre la version finale qui sortira en avril pour juger de la qualité globale du jeu.

Les programmeurs Ultima Underworld I et II n'ont pas chômé, après avoir terminé System Shock ils se sont mis sur **Terra Nova**, une simulation de combat en 3D, en Full Motion Video, qui vous plonge au cœur de l'action, jeu qui est phase de finition. Le joueur dirige un combattant d'élite qu'on envoie en mission sur différentes planètes toutes plus dangereuses les unes que les autres. Les décors sont superbes, entièrement mappés, et les décors splendides et variés. Nous n'avons eu qu'une préversion entre les pattes, mais déjà le jeu promettait sérieusement. Développé par **Looking Glass**, édité par Virgin, Terra Nova devrait sortir très bientôt sur PC.

Contrairement aux apparences, **Top Gun** de chez **Spectrum Holobyte**, n'est pas un simulateur de vol mais bien un jeu d'action. Il est vrai que la qualité et le réalisme des graphismes rappellent grandement ce qu'on peut trouver de mieux dans le monde de la simulation. Si le titre du jeu vous rappelle un film, ce n'est pas par hasard, Spectrum Holobyte a en effet obtenu les droits de cette production Paramount, il s'agit bien d'une adaptation où vous allez prendre la place de Tom Cruise. Nous n'avons vu qu'une version PC CD, mais Top Gun est également prévu sur Mac, Amiga, 3DO et CD-I. Les dates de sorties respectives n'ont pas encore été précisées, il faudra patienter. Et ce sera difficile, car Top Gun est vraiment excellent, les avions sont d'un réalisme saisissant, frôlant la qualité photographique, le tout entièrement animé en 3D et à grande vitesse. Nous vous offrirons une preview complète dès que possible.

Chez **GTE Interactive**, on préfère la repompe à la créativité. Par contre, quand on se lance dans un thème déjà largement développé comme les jeux de combats à la Street Fighter, on y met tout son cœur. Le moteur 3D au cœur de **FX Fighter**, développé par Argonaut en Angleterre, est capable d'afficher 110 000 polygones à la seconde. Autant dire que FX Fighter sur PC CD risque d'être étonnamment rapide. Sortie prévue en juin.

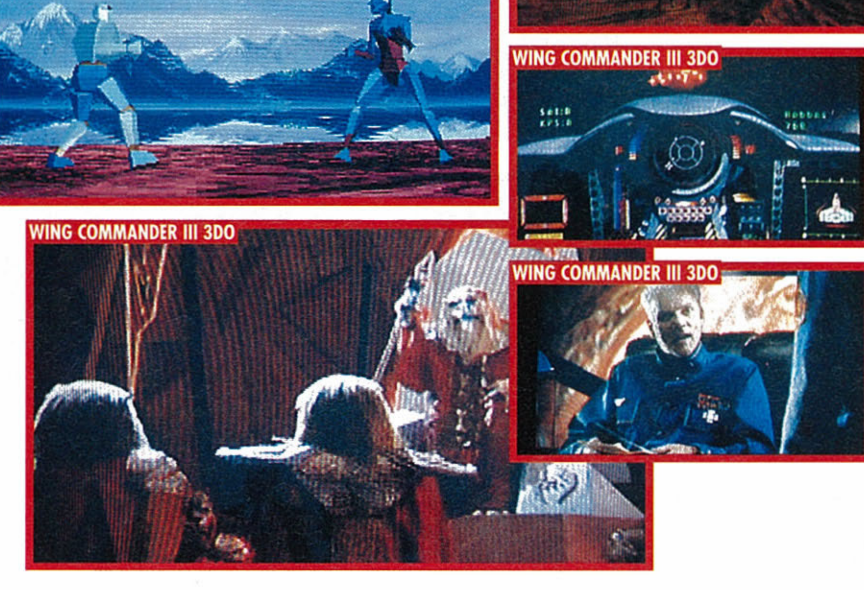
Je suis un jeu culte qui a fait le bonheur des joueurs PC. Un premier volet existe déjà sur 3DO. J'ai été testé sur PC CD dans le dernier Joystick. Je suis un pote de Mark Hamill. Qui suis-je ? **Wing Commander 3** bien sûr, et j'arrive sur 3DO dans peu de temps. Une pré-version pleine d'animations, d'intros, et disposant de quelques séquences de jeu, était présentée sur le salon, et ô joie-bonheur, **Origin** semble avoir fait du très bon boulot pour cette adaptation.

Préparez-vous, vous allez bientôt repartir dans l'espace pour friter ses sales poilus de Kilrathis.

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX
Après Desert Strike, c'est au tour de Jungle Strike de s'installer sur les écrans PC. Gremlin Interactive nous en a montré une version béta sur le salon de Las Vegas. Patience, preview dans Joystick très bientôt.
TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX



TERRA NOVA PC
TERRA NOVA PC
TOP GUN PC CD
TOP GUN PC CD
TOP GUN PC CD



FX FIGHTER PC CD
WING COMMANDER III 3DO
WING COMMANDER III 3DO
WING COMMANDER III 3DO
WING COMMANDER III 3DO

HERETIC

LE NOUVEAU JEU ID SOFTWARE

"Vous avez apprécié Wolfenstein, aimé Doom et adoré Doom II : voici Heretic !"

ENTRETIEN AVEC JAY WILBUR, PATRON D'ID SOFTWARE. PROPOS RECUEILLIS PAR DEREK DELA FUENTE.

Quand vous avez commencé à développer Wolfenstein, aviez-vous une idée de l'accueil phénoménal qui attendait votre jeu ?

Considérant le succès incroyable de ce genre de jeu, je dois admettre que nous ne nous attendions pas à ça. Nous savions que Wolfenstein était un bon jeu. Nous espérions qu'il deviendrait un hit, mais cela a dépassé nos rêves. En ce qui concerne le moteur du jeu, nous nous rendions compte que nous étions en avance sur le reste des productions PC.

De Wolfenstein à Doom 2, avez-vous beaucoup modifié le moteur du jeu pour chaque titre ?

Oui. Tous les jeux que nous avons écrits, même s'ils étaient du même style, ont à chaque fois été repris depuis le début. La seule chose que nous gardons au fur et à mesure, c'est l'expérience acquise avec le jeu précédent. John Carmack, le programmeur principal d'ID Software, reprend tout à zéro pour chaque jeu.

Pouvez-vous nous parlez de Heretic, votre prochain jeu ? Comment avez-vous pu apporter des améliorations à Doom 2 qui était déjà excellent ?

La même remarque nous était faite au moment de passer de Wolfenstein à Doom. Ce que nous détestons le plus, c'est de voir vieillir un produit, nous voulons être au top de la technologie en permanence. C'est impossible si vous utilisez le même moteur que le jeu précédent, nous devons donc optimiser et améliorer nos programmes en permanence. Mais on ne peut véritablement progresser en modifiant de vieilles idées, il faut donc tout refaire.
Nous avons apporté des tonnes de modifications et d'améliorations. De nombreux fans nous l'avaient demandé : il est maintenant possible de regarder vers le haut et vers le bas, il est même possible de voler. Vous pouvez maintenant sauter par-dessus des personnages ou des objets, alors que le joueur était stoppé dans Doom 2. Heretic est un jeu plus ouvert que Doom, qui était un peu claustrophobe, étouffant.
Certains personnages ont des pouvoirs surnaturels, des tas d'objets et d'armes magiques, ce qui apporte une ambiance totalement nouvelle par rapport à Doom. Il existe même une paire de gants vampires qui pompent l'énergie de vos adversaires et reconstruisent la vôtre. Nous avons travaillé main dans la main avec l'équipe de Raven, qui représente une bande d'artistes extraordinaires. Visuellement, Heretic est vraiment splendide. Nous sommes également distributeurs du jeu, c'est la première fois pour nous.

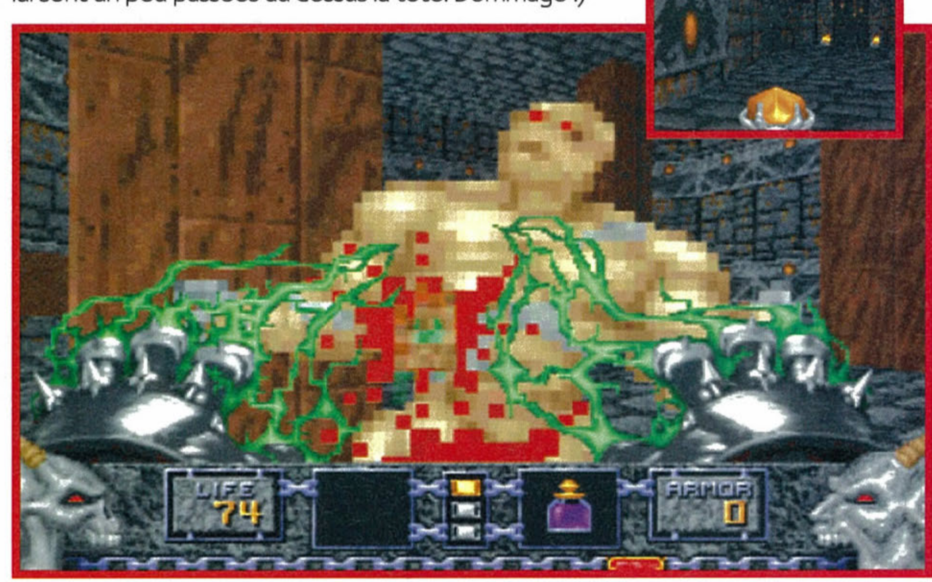
Quels sont vos projets pour 1995 ? Une nouvelle orientation, un jeu d'aventure peut-être ?

Oui, Quake sera notre prochain grand jeu. Nous espérons qu'il sera terminé à la fin de l'année. Il est encore trop tôt pour entrer dans les détails, mais disons que l'évolution qu'il y avait de Wolfenstein à Doom sera la même de Doom à Quake. À présent, dix personnes travaillent en permanence à ID Software, le noyau est resté le même, mais nous espérons bien intégrer d'autres personnes de talent. Nous travaillons toujours sur un titre à la fois, je pense qu'il y a encore beaucoup à faire dans le genre de jeu à la Doom, et nous continuerons encore dans cette direction.
J'ai lu récemment, dans une interview, qu'un dirigeant d'une grande compagnie faisait travailler ses équipes sur une multitude de projets à la fois, et qu'il priait Dieu pour que l'un d'eux devienne un hit. Nous nous concentrons sur un seul titre, et à la fin nous savons qu'il sera un hit. Nous savons ce que nous faisons, et nous l'avons prouvé.

(NDLR : sans vouloir relancer la polémique, vous vous étonnez sûrement que l'on n'ait pas profité de cette rencontre pour parler de Doom 2 ? Il se trouve que notre correspondant anglais, qui est anglais de fait, lit mal le français. Du coup, les aventures de Joystick contre le reste du monde lui sont un peu passées au-dessus la tête. Dommage !)

















SIMULATIONS

L'année 1995 ne laissera pas les simulateurs de côté, on peut même attendre de très sérieux concurrents aux standards du genre qui règne actuellement.

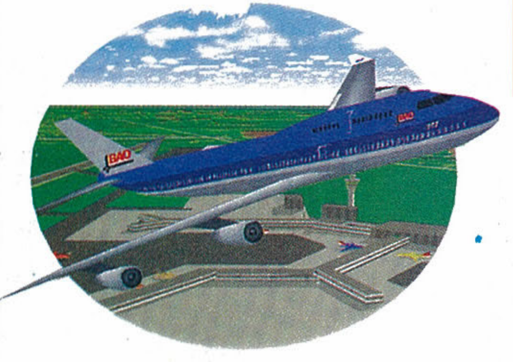
Une nouvelle équipe de développement pointe le bout de son nez : **Interactive Magic**. Un nouveau nom, mais les membres de la famille traînent dans le milieu du jeu depuis pas mal de temps maintenant : entre autres célébrités, notez Bill Stealey qui était aux cotés de Sid Meier aux tout débuts de Microprose en 1982. Le premier jeu d'Interactive Magic actuellement en développement pour Digital Integration porte le doux nom d'**Apache Gunship** : il s'agit d'un simulateur d'hélicoptère qui vous colle le manche d'un AH-64 Longbow entre les mains. Les graphismes SVGA, le nombre de détails au sol et la vitesse d'animation concurrencent aisément Falcon 3.0, c'est dire ! De plus, il sera possible de jouer jusqu'à huit en réseaux, ou à deux par modem (jusqu'à 14 400 bauds) ; que ce soit en équipe dans le même hélico, avec chacun le sien ou les uns contre les autres. La sortie est prévue pour mars, sur PC.

Maintenant que vous avez survolé chaque mètre carré de vos scénarios de Flight Simu-

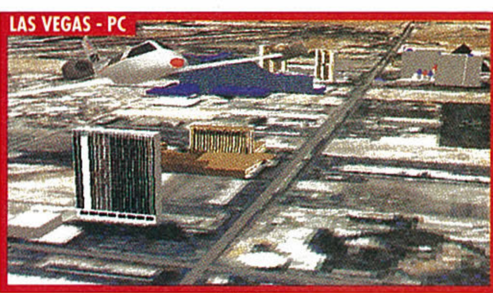
TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX
Hop, joie et bonheur, un data disk pour 1942 The Pacific Air War devrait sortir bientôt chez Microprose. Au menu, 300 nouvelles missions et de nouveaux avions. 1942 The Pacific Air War Scenario Disk sur PC.
TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX


APACHE GUNSHIP - PC

APACHE GUNSHIP - PC




LAS VEGAS - PC


LAS VEGAS - PC


EUROPE I - PC


EUROPE I - PC



lator 5 des dizaines de fois ; maintenant que vous tournez en rond, lassé de voler au-dessus de Paris ou entre les jambes de l'Arc de Triomphe, vous serez heureux d'apprendre que deux nouveaux scénarios développés par **BAO** arriveront courant février. Le premier vous permettra de survoler **Las Vegas** et ses environs, le désert du Nevada, les montagnes, les célèbres casinos ou l'incroyable barrage de Hoover ; et le second, intitulé **Europe I**, vous promènera au-dessus de l'Allemagne, de la Suisse, de l'Autriche et des Pays-Bas. Flight Sim 5 oblige, les graphismes sont superbes, créés à partir de photos et d'images satellite.

Toujours chez **BAO**, **Flight Simulator Flight Shop** vous propose de créer vos propres avions qui se feront alors une joie de décoller dans vos scénarios de Flight Simulator 5. Vous contrôlez toutes les caractéristiques de vol, ainsi que le look, les couleurs et les logos qui viennent agrémenter votre création. Pour vous aider, le programme dispose d'un large catalogue d'avions en tout genre, des engins de ligne aux bombardiers.

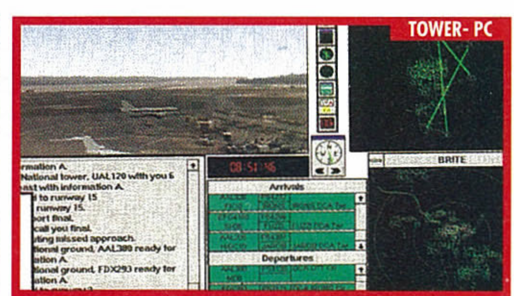
Histoire d'aborder tout ce qui touche au vol, **Tower**, toujours chez **BAO**, vous propose de prendre place dans la tour de contrôle d'un grand aéroport américain (Chicago, Washington...) et de régler le trafic. Des milliers de vies dépendront de vous, vous fixerez vos yeux sur les radars, vous ouvrirez grand vos oreilles pour écouter les informations des pilotes, et en un coup d'œil vous pourrez regarder ce qui se passe sur la piste.

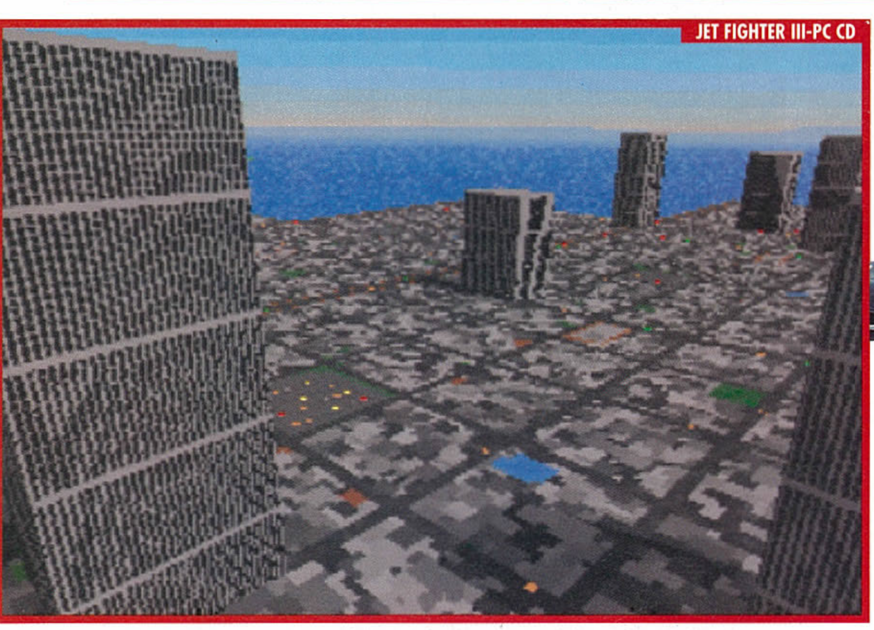
Dans les airs toujours, mais plus méchant puisqu'il met en scène des d'avions de combats, **Jetfighter III** développé par **Mission Studios** devrait sortir très prochainement sur PC CD. Avec ce soft, vous entrez dans les rangs des pilotes d'élite des Nations Unies, vos missions auront donc un but pacificateur, même

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX
Aces of the Deep va encore plus profond grâce à Aces of the Deep Expansion Disk. De nouvelles armes, de nouvelles mers à explorer et des scénarios encore plus tordus. Merci, Sierra !
TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

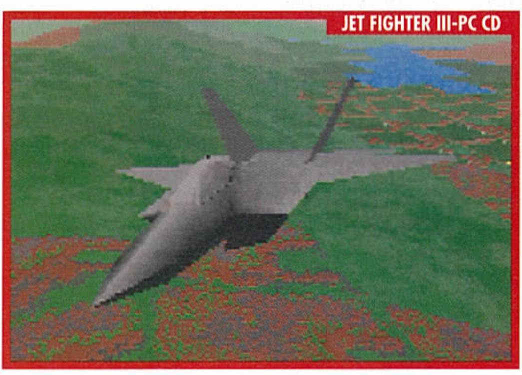

FLIGHT SHOP- PC

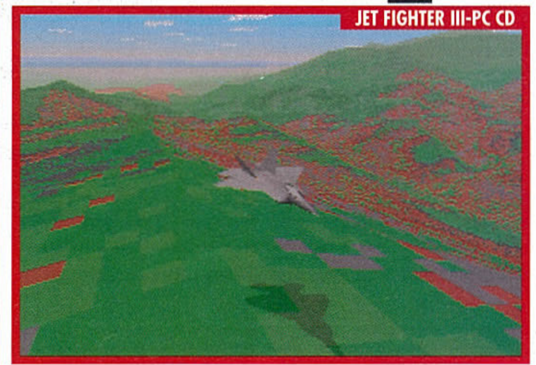

FLIGHT SHOP- PC

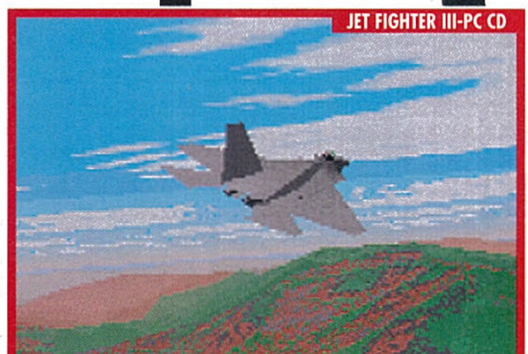

TOWER- PC


JET FIGHTER III-PC CD




JET FIGHTER III-PC CD


JET FIGHTER III-PC CD

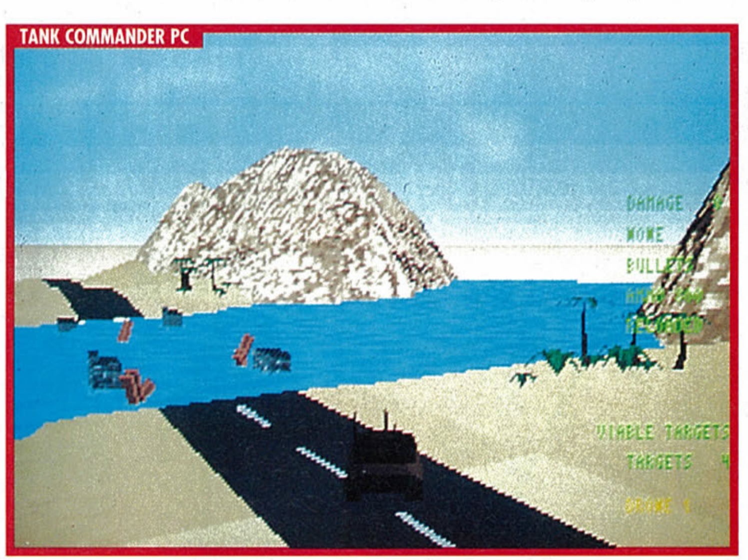

JET FIGHTER III-PC CD

si les termes "soldat de la paix" sont un peu risibles. Les scénarios fictifs vous enverront en Amérique du Sud, pour aider le Chili envahi par l'Argentine, ou en Corée pour lutter contre l'illégal programme nucléaire qui s'y développe. Graphiquement parlant, Jet Fighter III utilise toutes les techniques en vogue en ce moment : des tas de détails au sol, des effets de transparence pour la fumée de vos missiles ou pour les nuages, le tout en 3D mappée du plus bel effet. Les décors respectent parfaitement la réalité, ils ont été réalisés à partir de données satellites géographiques très précises. Tout est à sa place.

Plus collé au sol, plus lourd, mais non moins guerrier, **Domark** vous installe aux commandes d'un tank avant de vous envoyer dans de périlleuses missions (40) sur différents points chauds de la planète. **Tank Commander** sur PC est entièrement réalisé en 3D, mélangeant allègrement véhicules calculés et décors mappés. Le joueur passe joyeusement des commandes du tank aux manipulations de la tourelle, le tout en différentes vues de l'intérieur ou extérieures. Si vous disposez d'un modem, vous pourrez jouer contre un adversaire humain, chacun son tank en choisissant parmi quatre véhicules ultra modernes : le T-74, le MI Abrams, le Léopard ou le Challenger.

Si vous préférez les hélicoptères aux monstres enchenillés, rabattez-vous alors sur **Red Ghost** d'**Empire** sur PC. Nous n'avons malheureusement vu qu'une petite partie du jeu qui semble mélanger allègrement stratégie et simulation, puisque vous donnez des ordres à toute une armada de machines militaires. Par contre, nous avons vu l'intro du jeu en entier : fantastique, le plus beau délire graphique, la présentation la plus énergique qu'il m'ait été donné de voir. Preview très bientôt dans Joystick pour en savoir plus.

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX
Présenté au dernier SuperGames Show, Flight Unlimited de Looking Glass faisait sensation. Ce simulateur de bi-plan était également montré au CES de Las Vegas et confirmait sérieusement : absolument génial.
TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

TANK COMMANDER PC


TANK COMMANDER PC


TANK COMMANDER PC


RED GHOST PC


TANK COMMANDER PC


TANK COMMANDER PC


RED GHOST PC

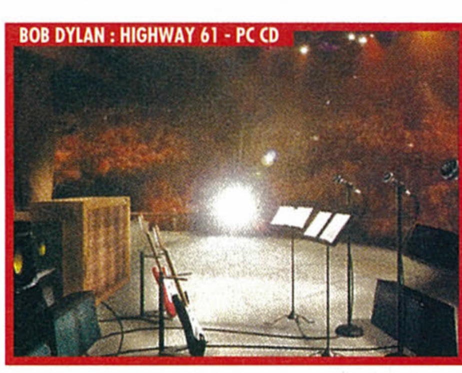

RED GHOST PC


RED GHOST PC

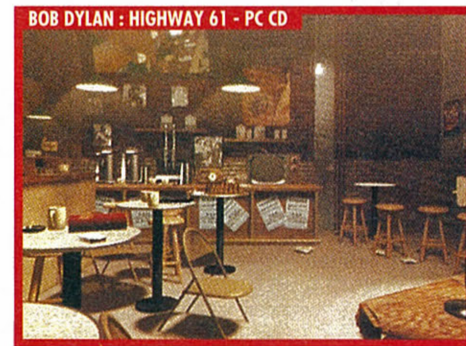
RED GHOST PC


DIVERS

Jeux inclassables, gadgets, périphériques, le fourre-tout du salon se veut même d'avant-garde avec les casques virtuels.



BOB DYLAN : HIGHWAY 61 - PC CD



BOB DYLAN : HIGHWAY 61 - PC CD



Depuis plus de trente ans, Bob Dylan trimbale sa guitare dans les salles de concert, chante ses textes engagés, initie les groupes de quatre personnes aux joies de la drogue, ou donnent des interviews dans tous les coins. Dans peu de temps, grâce à **Graphix Zone**, il va mettre ses deux gros pieds dans le monde du CD-Rom. **Bob Dylan : Highway 61** va vous transformer en encyclopédie vivante de la voix hippie. Ce CD-Rom interactif vous fera naviguer entre les séquences vidéo (10), les images (une quarantaine), les séquences audio (10 chansons complètes), les décors 3D reconstitués, les dessins inédits de Bobby ou encore les textes de toutes ses chansons. Prévu sur PC et Mac, sortie prévue fin janvier.

Bill Plympton fait également l'objet d'une adaptation sur CD-Rom. Pas lui directement, mais ses animations tordantes, ses dessins-animés hilarants que vous avez peut-être eu la chance d'admirer dans, entre autres, l'excellent "Oeil du Cyclone" sur Canal+. L'éditeur américain **7th Level** vient d'adapter son travail, **Take your best shot** reprend les thèmes étranges et les graphismes délirants pour les transformer en mini-jeux d'arcade, en fonds de bureau animés, en bruitages et autres screen savers. Prévu sur PC CD, et pour très bientôt.

Du côté de la 3DO, en plus des jeux, de nouveaux périphériques étaient présentés sur le CES de Las Vegas. Une souris à trois boutons distribuée par **Logitech**, une manette à six boutons idéale pour jouer à Street Fighter II Turbo, ainsi qu'une nouvelle bécane compatible 3DO, la **Panasonic FZ-10**. Peu de changements par rapport à la précédente FZ-1 : un design un peu plus soigné, un chargeur de CD sur le haut de la bécane, et une machine légèrement plus petite. Plus intéressante, la FZ-10 dispose de plus de mémoire pour les sauvegardes de parties, ainsi qu'un gestionnaire de cette dernière plus efficace.

Également sur CD, mais plus sexy que Bob avec sa guitare, **Strip Poker Pro** devrait sortir début février sur PC et Mac. Réalisé par **Titus**, ce Strip Poker met en scène cinq acteurs (3 filles, 2 garçons) que vous avez pu admirer, sous

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX
Plusieurs nouveautés intéressantes annoncées par Creative Labs pour les mois à venir : un kit CD-Rom réinscriptible, Sound Blaster Digital Edge CD-R, à brancher sur PC et compatible tous formats audios et informatiques; une souris 3D sans fil, AeroDuet, destinée aux applications 3D, ainsi qu'une carte fille à connecter sur une Sound Blaster 16, la Wave Blaster II, pour bénéficier des capacités Sound Blaster AWE32.
TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX



TAKE YOUR BEST SHOT - PC CD

TAKE YOUR BEST SHOT - PC CD

TAKE YOUR BEST SHOT - PC CD

TAKE YOUR BEST SHOT - PC CD

PAD SIX BOUTONS - 3DO



1 - Cauchemar ou futur incontournable : les conférences casquées et virtuelles. Ici, un public coiffé de I.Glasses.
2 - "Raaahhh, je tripe à fond ! Chui Cyber !"

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX
Quelques titres 3DO prévus pour cette année : Doom, Doom II, Myst, Rise of the Robots et Primal Rage. Il y en a plein d'autres, ce n'était qu'une sélection extrêmement arbitraire.
TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

toutes les coutures, dans les émissions érotiques de M6. Entièrement en Full Motion Video, avec des dialogues digitalisés en français, Strip Poker Pro se propose de renouveler le genre de façon originale.

LA TETE DANS LE CYBER

La réalité virtuelle n'a jamais été aussi présente dans le monde du jeu vidéo que cette année, au CES de Las Vegas. Pas moins de trois casques virtuels étaient présentés, sans compter les nombreux produits satellites plus ou moins gadgets (gants, lunettes 3D, etc.). Forte Technologies nous coiffait de son VFXI, VictorMaxx nous coinçait la tête dans son CyberMaxx, et Virtual I.O présentait les I.Glasses. Nous n'entrerons pas dans les détails de fonctionnement de ces trois casques, je vous invite à lire le dossier spécial qui trône quelque part dans ce même numéro de Joystick, pour en savoir plus.

Quelques jeux sont déjà compatibles avec ces différents systèmes de visualisation, nous avons pu jouer avec Doom II d'ID Software, Flight Unlimited de Looking Glass et **Powerdrome** de **Zombie**. Les casques pré-cités étant équipés du système de "head tracking", la sensation de 3D est alors saisissante, quoiqu'encore un peu déconcerte du fait de la nouveauté des sensations. Mais qu'est-ce que le "head tracking" ? C'est ce qui détecte les mouvements de votre tête, qui le transmet à l'ordinateur, hop, qui change alors les images envoyées à chacun de vos yeux. Si vous regardez vers le haut, vous verrez ce qu'il y a en haut, si vous tournez la tête, le décor défile. C'est sans conteste le futur du jeu vidéo, même si, pour l'instant, le plongeon dans le Cyber n'est pas encore parfait à cause de la résolution relativement faible des écrans intégrés dans les casques.

De très nombreux jeux sont en préparation pour tous les casques virtuels, pratiquement tous les éditeurs annoncent des produits. Pour l'instant, seul Zombie, nouvelle équipe de développement américaine, présentait un jeu

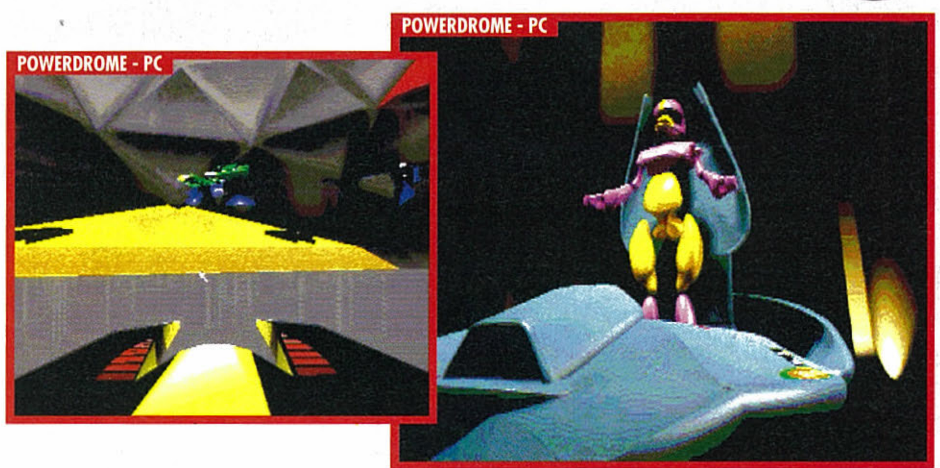
TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX
Titus, l'éditeur français, lance un nouveau label : Versus. Objectif clairement annoncé : produire des softs de qualité pour toutes les applications de réalité virtuelle. Un soft est déjà en préparation, T. TANK. À suivre de très près.
TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

spécifiquement développé pour un casque virtuel, pour les I.Glasses en l'occurrence. Powerdrome, c'est de lui qu'il s'agit, sport futuriste, se déroule dans des arènes et oppose des véhicules qui se battent pour attraper et trimbaler une grosse boule bondissante. Le principe du jeu colle parfaitement avec le monde des casques virtuels, puisque vous devez tourner la tête en tous sens pour voir ce qui se passe autour de vous.

Dans peu de temps, le casque virtuel sera aussi indissociable du jeu sur ordinateur que le joystick actuellement, ne ratons pas le train, collons au Virtual-Cyber.



I. GLASSES - VIRTUAL I.O


POWERDROME - PC

POWERDROME - PC


POWERDROME - PC

Gagnez des cadeaux et des abonnements en regardant

Pour ceux d'entre vous qui ne le savent pas, Luna Park est une émission diffusée en Belgique (RTBF) le samedi vers 17h20 (rediffusée le mercredi à 16h00) et sur le câble (TV5 Europe, le mardi aux alentours de 17h15) où l'on parle de jeux vidéo. Bien sûr, on ne parle pas que de jeux vidéo dans Luna Park, mais la majeure partie de l'émission reste toutefois consacrée aux produits Nintendo, Sega, Atari, PC et Amiga.

Dans le cadre d'un partenariat entre Luna Park et les magazines Joystick/Joypad, vous pourrez chaque semaine remporter des cadeaux mais aussi des abonnements. Comment ? La démarche est bougrement simple.

Regardez l'émission et participez au concours que vous proposent Sam et Maniac, les deux animateurs vedettes qui déchaînent les passions des téléspectateurs du monde entier. Envoyez ensuite une carte postale à l'adresse mentionnée lors de l'émission, et collez la vignette qui se trouve sur cette page. De cette façon, si le tirage au sort vous désigne comme vainqueur, vous remporterez alors peut-être, en plus du cadeau Luna Park, un abonnement à Joystick. Notez bien la date de l'émission, elle figure sur le coupon. Pour participer, il faut impérativement renvoyer le coupon où figure la date de la diffusion de l'émission à laquelle vous participez.

Alors, tous à vos vignettes et ne manquez pas Luna Park !

JOYSTICK 57 — 11 FÉVRIER 1995



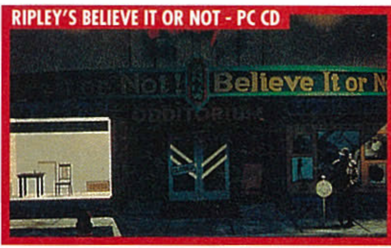
le mag des consoles Joypad — joystick


BURIED IN TIMES - MAC CD

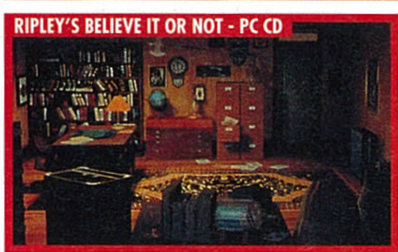

BURIED IN TIMES - MAC CD

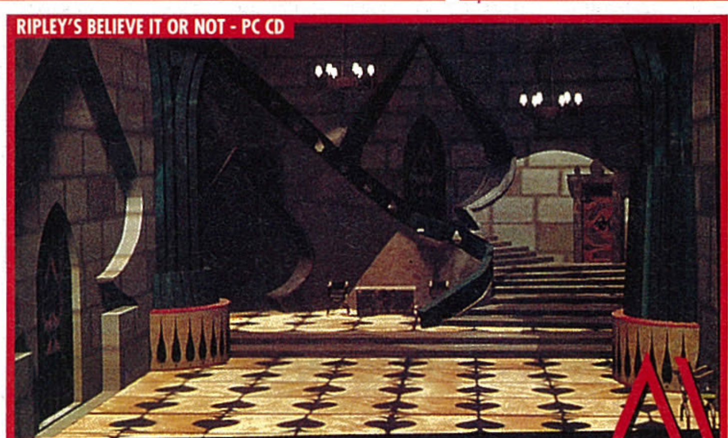


BURIED IN TIMES - MAC CD



RIPLEY'S BELIEVE IT OR NOT - PC CD


RIPLEY'S BELIEVE IT OR NOT - PC CD


RIPLEY'S BELIEVE IT OR NOT - PC CD


FRANKEINSTEIN - PC CD

AVENTURE


FRANKEINSTEIN - PC CD


FRANKEINSTEIN - PC CD

Le CD-Rom prend une place de choix dans le monde des jeux d'aventure, on frise même le monopole. Une page est indéniablement tournée.

En attendant les machines à voyager dans le temps, nous nous rabattrons sur les jeux qui nous font voyager dans le temps. **Buried in Times** de **Sanctuary Woods** va vous promener dans toutes sortes d'époques : dans les châteaux de la France médiévale, dans les souterrains des temples Maya ainsi que dans le futur, puisque le jeu y démarre. Pour évoquer la très grande qualité des graphismes et des animations de Buried in Times, il suffit de préciser qu'il s'agit de la suite de Journeyman Project, un jeu culte sur Macintosh. Cette fois, les animations sont très fluides et les images encore plus belles. Buried in Time sortira sur PC CD et Mac CD, bientôt.

Toujours chez Mr **Sanctuary Woods**, et au moins aussi beau que Buried in Time : **Ripley's Believe It or Not-The Riddle of Master Lu**. Une aventure qui va vous trimbaler à travers toute la planète à la recherche d'objets insolites. Les décors du jeu sont magnifiques et les animations des personnages non moins impressionnantes, pleines de grâce et de réalisme. Le tout sur CD-Rom PC et en Super VGA. Ripley sortira d'ici le mois d'avril.

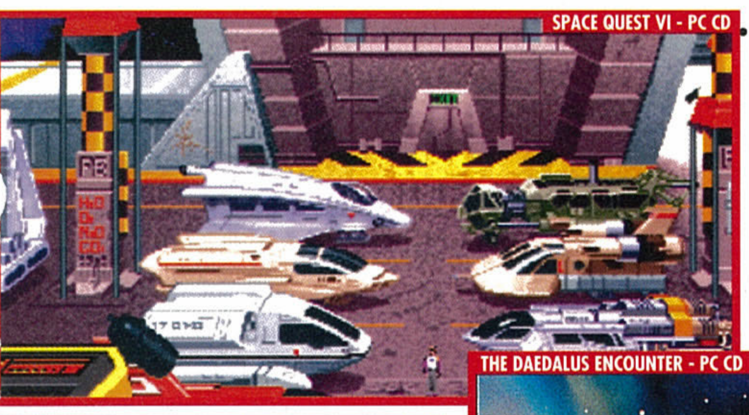
Interplay profite de la sortie en salles du Frankenstein de Kenneth Brannagh, pour faire également une adaptation du célèbre roman de Mary Shelley. Les anglophiles l'auront compris grâce au titre, **Frankenstein : Through the Eyes of the Monster** ne vous met pas dans la peau du Dr Frankenstein, mais dans celle de la créature. Le jeu démarre alors que le savant fou vient de vous faire revivre, et votre quête sera de découvrir ce qui vous est arrivé à vous et votre fille. L'aventure sera pleine d'énigmes et vous fera traverser de nombreux lieux précalculés, surfacés et très jolis. Le Dr Frankenstein est incarné par Tim Curry ("Rocky Horror Picture Show", "Octobre Rouge",...) qui s'agitera donc sur vos écrans PC, si vous disposez d'un CD-Rom, vers le mois de juin.

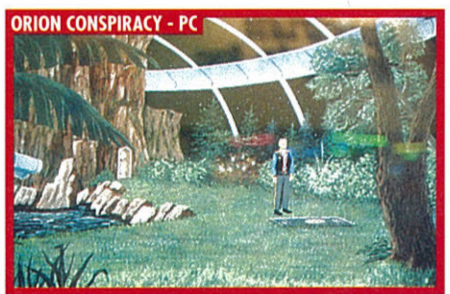
Roger Wilco, le héros de la série des Space Quest, va reprendre du service. Cette fois, il va moins se promener dans les grandioses dimensions de l'univers : réduit à une taille microscopique, notre héros-looser va traîner dans les entrailles d'un membre de

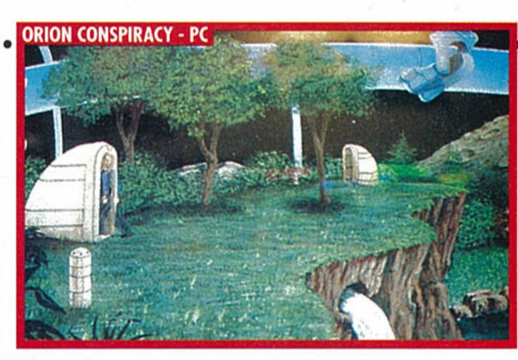
TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

Zork n'en finit plus de revenir. Fier du succès de Return to Zork (près d'un million d'exemplaires vendus), Activison annonce la sortie de Zork : Nemesis pour le mois de décembre 1995. L'intrigue mélangera joyeusement horreur et érotisme, le tout avec animation vidéo des personnages sur décors calculés.

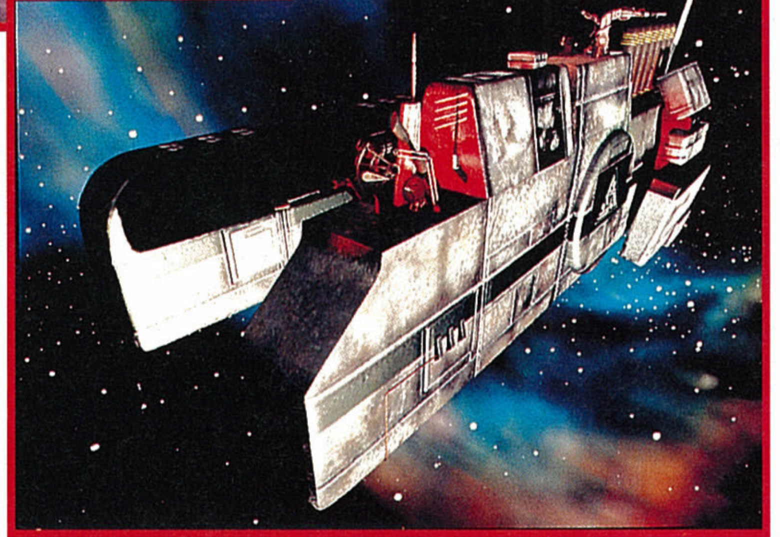
TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

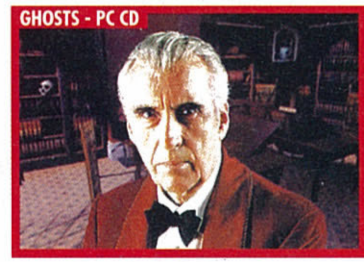

SPACE QUEST VI - PC CD


ORION CONSPIRACY - PC


ORION CONSPIRACY - PC


SPACE QUEST VI - PC CD


THE DAEDALUS ENCOUNTER - PC CD


GHOSTS - PC CD


GHOSTS - PC CD

SPACE QUEST VI - PC CD

son équipage. **Sierra** n'a pas changé la formule très réussie qui avait fait le succès des précédents épisodes, **Space Quest 6 : Roger Wilco in Innard Space** est toujours aussi drôle, le personnage principal n'en finissant plus de se mettre dans des situations impossibles et hilarantes. De nombreux clins d'œil à des classiques du film S.F. ou des standards du jeu vidéo parsèment l'aventure, transformant Space Quest 6 en une vaste parodie. Sortie prévue sur PC CD et Mac CD en avril.

Beaucoup moins drôle, plus sombre, mystérieux et écrasant, mais toujours dans l'espace, **The Orion Conspiracy** de **Domark** vous balance dans un monde où vous ne devrez faire confiance à personne. Le personnage que vous incarnez dans cette aventure vient de perdre son fils, il se rend à son enterrement, plein de chagrin, et découvre bientôt que cette mort qu'on lui a présentée comme accidentelle, ne l'était peut-être pas vraiment. Le reste n'est que bruits de couloirs, enquête et lutte contre tous. Les graphismes de Orion Conspiracy sont très jolis, dans de vastes fenêtres où les personnages se déplacent et s'animent, ne vous demandant que de déplacer la souris et de cliquer un peu partout. Prévu sur PC en SVGA.

Croyez-vous aux fantômes ? Etes-vous sûr d'avoir eu suffisamment d'éléments en mains pour vous forger une opinion valable ? **Ghosts** de **Media Design Interactive** va vous permettre d'augmenter considérablement vos connaissances dans ce domaine. Entre le jeu et la banque de données, ce soft prévu sur PC CD et Mac CD contient des centaines de photos et d'illustrations ayant trait aux phénomènes paranormaux, plus de 60 minutes de films vidéo, d'interviews de gens ayant assisté à ces phénomènes, une heure d'éléments audio (enregistrements de poltergeist, témoignages) sans compter la maison entièrement en 3D dans laquelle vous allez évoluer pour mener votre enquête. Produit très original, Ghosts est en plus un produit beau et esthétique, non sans rappeler 7th Guest. En plus, c'est la mode, Christopher Lee lui-même joue un rôle dans le jeu. Les jeux vidéo deviennent le monde de prédilection des acteurs sur le retour.

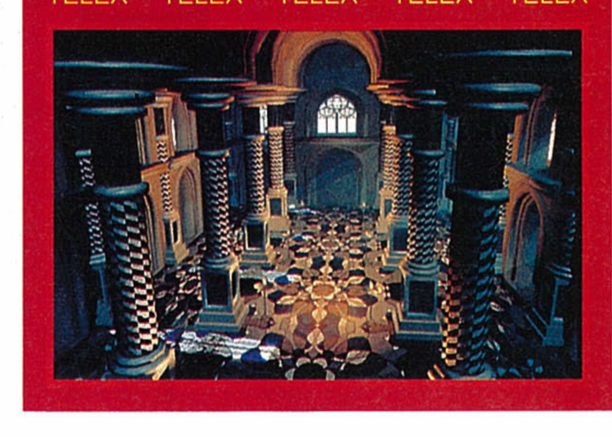
Depuis l'avènement du CD-Rom, on nous arrose de softs mélangeant décors en 3D précalculée, surfacée et tout, avec personnages filmés et incrustés. Il y en a déjà des tas. Mais l'expérience est malheureusement rarement réussie. Pour **The Daedalus Encounter**, c'est le bingo, une réussite totale, nous pouvons féliciter **Mechadeus** qui développe le jeu pour Virgin. Les graphismes futuristes sont sublimes, les animations des monstres aliens excellentes, et les deux personnages humains qui se retrouvent dans l'aventure se fondent parfaitement dans les décors. En plus, accrochez-vous, l'héroïne du jeu est incarnée par Tia Carrere que vous avez pu voir dans Wayne's World ou dans True Lies. De l'action, des énigmes, bref une aventure interactive comme on essaye d'en faire souvent et qui prend parfaitement. Sortie prévue en mars-avril sur 3DO, PC CD et Mac CD. L'une des meilleures nouveautés du salon, qui disposera en plus de voix en français quand elle arrivera dans notre pays.


THE DAEDALUS ENCOUNTER - PC CD

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

Sur le stand Virgin, Westwood Studios présentait des séquences d'animations, des images et des décors qui feront partie de Lands of Lore II sur PC CD : préparez-vous d'ores et déjà à prendre une grosse baffe quand le soft arrivera tant les graphismes sont impressionnants.



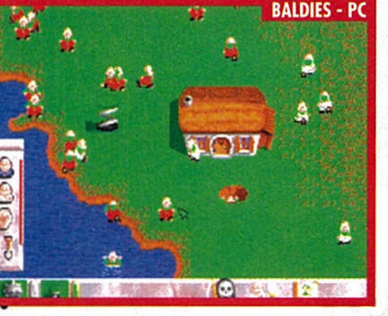


STRATÉGIE

Un genre qui fait de plus en plus d'émules et qui se diversifie énormément, n'hésitant pas à intégrer des techniques habituellement monopolisées par d'autres styles de jeu.


BALDIES - PC

Cette année, **Gametek** va parfaire son catalogue d'exercices de style en réalisant un jeu hybride, sorte de mixage de Populous et de Lemmings. Références on ne peut plus prestigieuses. **Baldies** met en scène des personnages extrêmement sympathique, rigolos, et - les anglophones l'auront compris - totalement chauves. Le joueur, ou plutôt les joueurs puisqu'il sera possible de jouer en réseau, dirigent une petite communauté qu'ils devront développer, étendre au maximum, en gérant tous les aspects de la vie quotidienne. Chaque personnage aura sa fonction, son métier, chacun dépendra des autres et tous auront leur importance. Bien sûr, plusieurs communautés, une par joueur, et d'autres dirigées par l'ordinateur, vivent dans le même monde d'où d'inévitables conflits que chacun tentera de faire tourner en sa faveur. Construisez des maisons, faites couler des rivières, rasez des régions, vous êtes un dieu et votre peuple de chauves vous obéira sans réfléchir. Baldies sortira en avril sur Amiga 1200, PC et PC CD. D'ici là, faites-vous tomber les cheveux.


BALDIES - PC


BALDIES - PC

CONQUEST OF THE NEW WORLD - PC CD

CONQUEST OF THE NEW WORLD - PC CD


CONQUEST OF THE NEW WORLD - PC CD

Beaucoup moins chauve mais plus réaliste, **Conquest of the New World** d'**Interplay** vous renvoie au XVe siècle, en pleine conquête et colonisation de l'Amérique. Vous dirigez les troupes d'un des quatre pays en compétition : la France, l'Espagne, la Belgique ou l'Angleterre. Débarquez avec vos bateaux, découvrez le pays, installez vos villes, vos troupes et surtout gérez parfaitement vos ressources afin de prendre le pas sur vos adversaires. Les graphismes sont très fins, tout mignons, et la vue 3D est idéale pour ce genre de jeu. Conquest of the New World permettra à plusieurs joueurs de s'affronter, par réseau ou par modem, chacun incarnant un pays envahisseur différent. Sortie prévue en septembre sur PC CD.


ADVENCED CIVILIZATION - PC


ADVENCED CIVILIZATION - PC

THE CIVIL WAR - PC CD

THE CIVIL WAR - PC CD

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX
Colonization, l'excellent jeu de Microprose, est annoncé sur Macintosh tandis qu'une nouvelle version pour PC CD devrait sortir également. Ces deux nouveautés proposeront tout un tas de films interactifs venant agrémenter le jeu.
TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

Me voilà gonflé de joie, littéralement transporté de bonheur. Le jeu que j'attends depuis des années va sortir très prochainement : l'adaptation officielle d'**Advanced Civilization**. Nom de Dieu, enfin ! **Avalon Hill**, responsable de la version plateau, s'est chargé directement de l'adaptation sur ordinateur PC et PC CD. Rappelons que ce jeu a inspiré le très célèbre Civilization de Sid Meier, qu'il s'agit d'un jeu mettant en opposition différents peuples qui tentent de se développer et d'évoluer autour du bassin méditerranéen. Échanges commerciaux, guerres, évolution technique et culturelle sont au programme, le tout sur une période allant de 8000 avant J.-C. à 250 après. Bonheur !

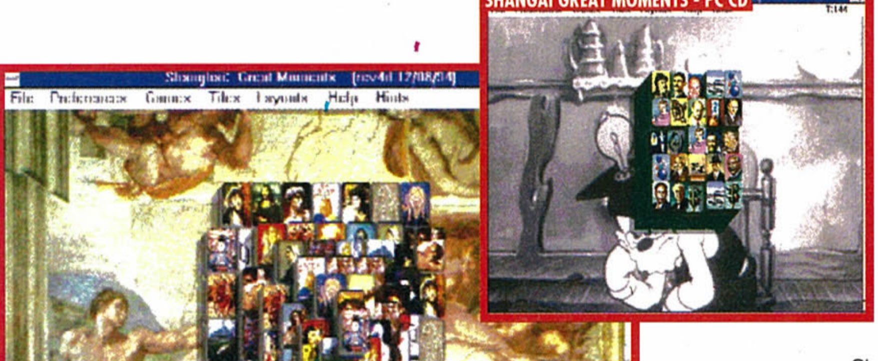
Les wargames ont su évoluer avec les nouvelles performances de nos machines. Nous sommes maintenant bien loin des cases hexagonales remplies par des petits carrés représentant les armées. **The Civil War** est la parfaite illustration de cette évolution : graphismes de qualité, cartes détaillées et réalistes, en 3D mappée, et rapidité de réflexion pour l'ordinateur. Pour ce qui est du thème choisi par **Empire**, il s'agit de la Guerre de Sécession. À vous de choisir votre camp, l'Union ou les Confédérés, votre adversaire pourra être de silicium ou de chair et de sang si vous vous connectez par modem ou liaison série. Sortie prévue en mars sur PC CD.

Peut-être gardez-vous d'excellents souvenirs de vos parties de Dune 2, le jeu de chez **Westwood Studios**. Réjouissez-vous, car **Command & Conquer** arrive en avril sur PC CD, et reprend le même principe de jeu (action vue du dessus, petits personnages et jeu mélange de wargame et de stratégie). Cette fois, vous luttez pour des intérêts énormes, pour la domination de la planète. Ça rigole pas. Bourré de superbes animations en 3D, de films vidéo, de bruitages et de musiques, Command & Conquer sent le jeu culte à plein nez.

La planète Terre est, une fois de plus, très menacée, mais cette fois le danger vient de l'intérieur, du fond des mers. Il y a bien longtemps, des aliens ont installé des troupes, en douce, dans les fonds marins de notre belle planète. Ces guerriers extraterrestres se sont maintenant réveillés, et ils sont bien décidés à tout cartonner sur leur passage. Un peu à la manière de Space Crusade, **X-Com Terror From the Deep** se déroule en tours de jeu, chaque camp après l'autre, vous, puis les aliens. Les graphismes en 3D iso représentent vos troupes ainsi que tout ce que vous voyez autour de vous ; reste à se déplacer intelligemment, puis à combattre adroitement. Développé par **Microprose** sur PC, X-Com Terror From the Deep devrait sortir en avril.


THE CIVIL WAR - PC CD
COMMAND AND CONQUER P - PC CD
COMMAND AND CONQUER P - PC CD
COMMAND AND CONQUER P - PC CD
COMMAND AND CONQUER P - PC CD
COMMAND AND CONQUER P - PC CD
X-COM TERROR FROM THE DEEP - PC
X-COM TERROR FROM THE DEEP - PC
X-COM TERROR FROM THE DEEP - PC

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX
Sid Meier, génie de Microprose, ne s'est pas endormi sur ses lauriers, une nouvelle version de Civilization permettant de jouer à plusieurs en réseau va sortir très prochainement sur PC. Les parties seront encore plus sanglantes et acharnées.
TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX


SHANGAI GREAT MOMENTS - PC CD

SHANGAI GREAT MOMENTS - PC CD

Les jeux de réflexion amorcent un retour en force, cette année. Une explication simple à cela : les utilisateurs actuels, du fait des ordinateurs en vogue (PC, Mac) sont beaucoup plus âgés que ceux d'il y a quelques années.

Shangaï est sans aucun l'un des plus grands classiques des jeux de réflexion sur ordinateur. Toutes sortes de versions sont déjà sorties, sur plus de 30 bécanes différentes. **Activision** annonce une nouvelle mouture de ce dérivé du Mah-Jong, **Shangaï : Great Moments** qui sortira en mars sur PC CD-Rom. Au menu, des animations vidéo à chaque fois que vous enlevez une paire de pièces, animations montrant certains grands moments de l'histoire ainsi que trois variations du jeu qui viendront renouveler le plaisir que peut procurer Shangaï.

La 3DO aura bientôt droit à son adaptation avec **Shangaï Triple Threat**, qui devrait sortir en février. Différents modes de jeu, des variations de règles sur une base identique à l'original.

SHANGAI TRIPLE THREAT - 3DO

SHANGAI TRIPLE THREAT - 3DO

Malgré les apparences, il est toujours possible d'innover dans le monde des jeux d'échecs sur ordinateur. Pas seulement d'améliorer le niveau de jeu - ce qui est déjà beaucoup, mais qui finalement n'intéresse que les grands joueurs - mais d'apporter de nouvelles options et des idées originales. C'est ce que les programmeurs d'**Interplay** ont réussi à faire avec

REFLEXION

US Chess Federation, qui sortira en mars sur PC. En plus des nombreux plateaux et des jeux de pièces différents - ce qui est un peu gadget je vous l'accorde - le soft se propose d'imiter les styles de jeu de plusieurs grands maîtres. Vous aurez ainsi l'illusion de jouer contre Kasparov ou Fischer, sans avoir l'illusion de perdre. De plus, ce jeu est officialisé par la fédération US des Échecs, d'où le titre. Le programme vous donnera donc un classement que l'on peut considérer comme officiel, vous vous situerez facilement parmi les joueurs américains.


US CHESS FEDERATION - PC

US CHESS FEDERATION - PC

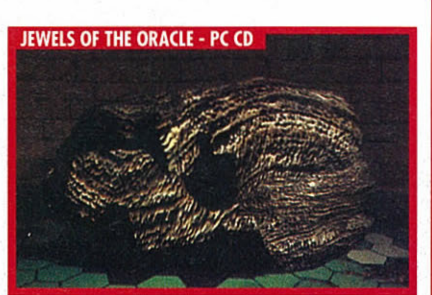
Titus s'apprête également à sortir un jeu d'échecs sur PC et PC CD, et pas des moindres : le moteur de **Virtua Chess**, le cœur de sa réflexion, a obtenu la nulle contre le 17e joueur mondial, il a été "vice-champion du monde 1992 des programmes informatiques", et il a battu à deux reprises, en blitz, le champion de France 1992. Fortiche ! Mais ses qualités ne s'arrêtent pas là : pour se mettre au niveau du commun des mortels, Virtua Chess peut faire des erreurs, volontairement, selon le niveau de jeu sélectionné, ce qui vous laisse un peu plus de chances de le battre. Vous pouvez visualiser le plateau en 2D, mais aussi en 3D et cela sous n'importe quel angle. Nous testerons la version finale le mois prochain.

Si vous aimez les casse-têtes originaux, si vous avez été élevé au Rubik's Cube, si en jouant à 7th Guest vous avez préféré les énigmes au reste, alors **Jewels of the Oracle** de **Discis** est indéniablement fait pour vous. Ce jeu sur CD-Rom PC et Macintosh propose toute une série de problèmes à résoudre sous forme d'objets à première vue incompréhen-

VIRTUA CHESS - PC CD

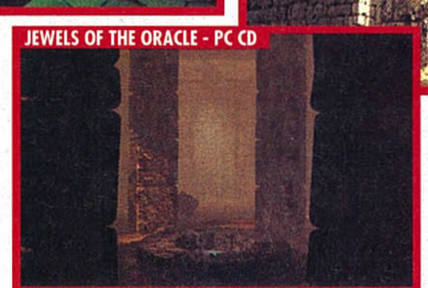
VIRTUA CHESS - PC CD

JEWELS OF THE ORACLE - PC CD



JEWELS OF THE ORACLE - PC CD

JEWELS OF THE ORACLE - PC CD



sibles. Peu à peu, en cliquant de-ci de-là, vous entr'apercevrez un début de logique, une voie vers laquelle aller. L'environnement de Jewels of the Oracle est superbe, entièrement en 3D, avec des textures mappées et tout plein d'animations. Sortie prévue en février.

Spectrum Holobyte s'était déjà fait une place en or dans le monde des jeux de réflexion avec la sortie de l'excellent Tetris d'Alexey Pajitnov. On connaît le succès phénoménal obtenu par ce jeu. Avec **Clockwerx**, Spectrum Holobyte remet les pieds dans le domaine des casse-tronches sur ordinateur, des jeux de réflexion rapide. Souhaitons lui autant de succès que son illustre compagnon. Dans chacun des 100 tableaux qui composent le jeu, vous devrez entrer dans le cœur d'une montre et la réparer. Bien sûr, des tas de pièges vous attendent, et pour passer au niveau suivant, vous devrez faire preuve de rapidité et de logique. Prévu sur PC et Mac, sur CD et disquettes.

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX
Saitek commercialise un jeu d'échecs en bois, un vrai, avec de belles pièces et tout, qui se connecte sur PC. Le PC Auto Chessboard est compatible avec les plus grands softs du marché.
TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

CLOCKWERX PC



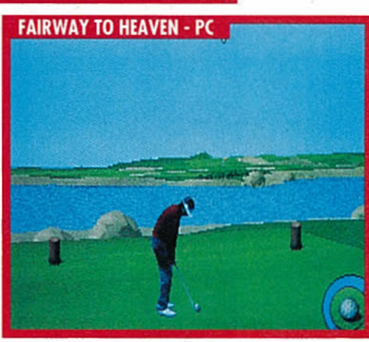
États-Unis oblige, nous n'avons pas vu de nouveaux jeux de foot au CES de Las Vegas, pourtant de loin le sport le plus présent dans nos colonnes habituellement.

Dans la vie, il est des défis qui ne sont pas simples à relever : devenir président de la république quand on est nain ; manger deux brouettes d'enclumes en moins de dix secondes ; traverser la tribune Boulogne du Parc des Princes avec une pancarte "Aux chiottes le PSG" et une écharpe de l'O.M. ; ou encore passer une soirée entière, en tête à tête, avec Maurice l'animateur de Skyrock en se retenant de lui bourrer la tronche de petits coups de poings. Pour l'année 1995, le fardeau que s'est auto-imposé **Gametek** sera d'innover, dans le monde, des simulations de golf avec **Fairway to Heaven**. Pas évident tant le genre est déjà quasi saturé, tous les éditeurs, ou presque, ayant tenté leur chance dans le passé. Rien de révolutionnaire n'est prévu, vous continuerez à pousser des petites balles blanches dans des trous, mais cette fois des champions comme Jack Nicklaus, Pete Dye ou Ben Crenshaw vous donneront des conseils pour aborder les 18 circuits différents du jeu. Leurs tronches animées en séquence vidéo s'afficheront tandis que vous vous concentrerez sur votre club.

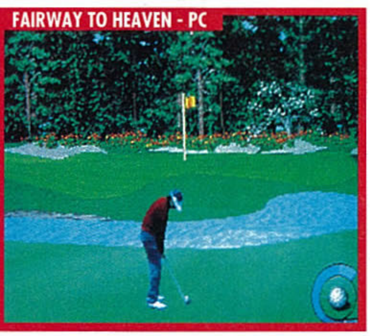
Allez, hop, pendant qu'on est encore sur le green, notez qu'**Interplay** y va aussi de son jeu de golf, même qu'il s'appelle **The Skins Game at Bighorn**. Les éditeurs ayant épuisé tous les noms de joueurs célèbres, ils sont obligés de se rabattre sur les noms de terrains pour trouver des titres à leurs softs. The Skins Game at Bighorn étant développé pour PC CD et Mac CD, les auteurs se sont permis de réaliser les graphismes entièrement avec de véritables séquences filmées du Country Club de Bighorn. Ce jeu de golf risque donc d'être extrêmement réaliste, nous attendrons avril pour le savoir.

TÉLEX • TÉLEX
Nous voilà super désolés, mais nous n'avons pas de photos de Virtual Pool à vous présenter. Sachez tout de même qu'il s'agit d'un excellent jeu de billard édité par Interplay, et que vous aurez droit à une non moins excellente preview le mois prochain.
TÉLEX • TÉLEX

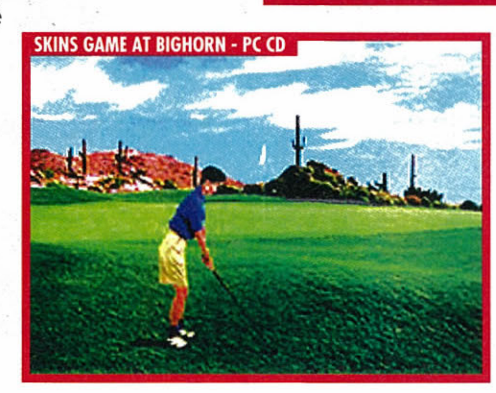
FAIRWAY TO HEAVEN - PC



FAIRWAY TO HEAVEN - PC



SKINS GAME AT BIGHORN - PC CD



SKINS GAME AT BIGHORN - PC CD



SHOPPING



The SoundStor

Cet ensemble haut-parleur de 20 watts étudié pour prendre place sous un moniteur, comporte un magasin de 6 CD. Vous pourrez ainsi accéder rapidement à vos CD les plus usités.

Fabricant : QuickShot

XL Action Controller

Le XL Controller est au jeu de rôles ce que le FCS Controller est au simulateur de vol, à savoir un joystick spécialement étudié pour les jeux d'aventure et de rôles. Reste à voir si c'est réellement utile.



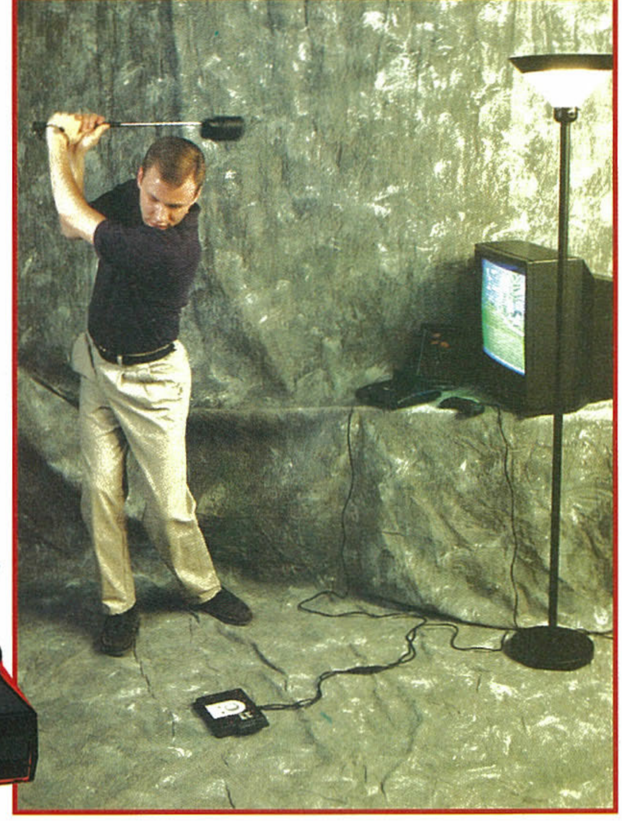
Fabricant : ThrustMaster



PC Golf

Déjà présenté dans les colonnes de Joystick il y a bientôt un an, le PC Golf existe désormais dans une version plus abordable. Un excellent produit pour s'initier au golf. Il est fourni avec une version spéciale de Links.

Fabricant : Sport Sciences Inc.



The Squadron Commander

Dans le genre manette compliquée, QuickShot vient directement concurrencer ThrustMaster avec un ensemble joystick/manette de gaz doté d'une multitude de boutons. À noter l'existence du Skymaster, un joystick avec gaz intégré, mais comportant seulement deux boutons.

Fabricant : QuickShot





Batter Up

Après le golf virtuel, voilà que débarque le base-ball virtuel grâce à une batte électronique capable de se repérer dans l'espace. C'est super marrant, mais encore faut-il être adepte de ce sport pour le moins méconnu en France.

Fabricant : Sport Sciences Inc.



The Bird

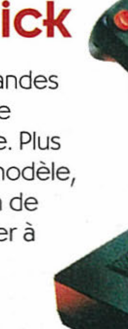
Impressionnant de par sa forme, The Bird est un joystick à infrarouge qui fonctionne dans l'espace. Attention, il ne s'agit pas d'un joy 3D, mais simplement d'une manette sans socle. Toujours est- il que ça a de la gueule et

Fabricant : VIR Systems

F-16 TQS Stick

Moulé à partir des commandes d'un F16, cet ensemble allie efficacité avec ergonomie. Plus performant que l'ancien modèle, les accros de la simulation de combat ne peuvent passer à côté. Le must !

Fabricant : ThrustMaster



ThrustMaster ProPlay Golf

Pour jouer au golf chez soi, deux solutions : tout péter ou acheter le Pro Play System. Ce socle électronique qui se relie à l'ordinateur via le port série comporte suffisamment de capteurs pour analyser en détail le passage du club électronique. Angle, trajectoire, slice, hook... le résultat de l'analyse est immédiatement envoyé à l'ordinateur qui répercute le coup sur la balle. Génial !

Fabricant : ThrustMaster





Bientôt sur votre micro

Un nouveau constructeur débarque dans le milieu PC avec quelques ustensiles surprenants. L'ensemble comporte deux manettes de gaz, un manche à balai de plus de 60 centimètres de haut, un volant et trois pédales. Prix non communiqué.

Fabricant : IDD

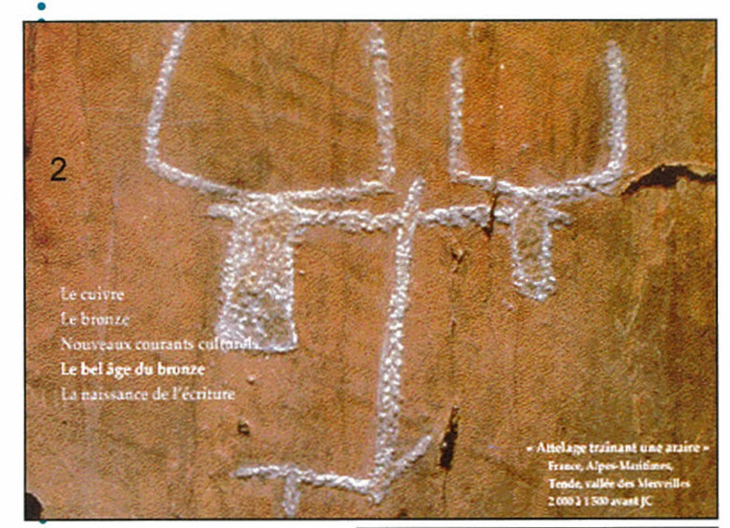
QuePoint

Inspiré du TrackPad faisant office de souris sur les derniers portables de chez Apple, le QuePoint se connecte sur un Macintosh de bureau. Le déplacement du curseur se fait dès lors avec le doigt. Prévu aussi pour PC.

Fabricant : MicroQue

CYRILLE BARON

Arts, culture et loisirs



Musée de l'Homme

PC CD MACINTOSH CD

Après Le Louvre, c'est au tour du Musée de l'Homme de proposer un CD-Rom multimédia. À l'image du musée, ce CD-Rom est varié. On peut y découvrir pas moins de 800 objets témoignant de la vie des hommes et des sociétés dont ils faisaient partie. Plus qu'une visite du musée, ce CD est avant tout un voyage interactif au pays de l'humanité, axé autour de trois idées : la préhistoire, l'ethnologie et l'anthropologie. La qualité des documents sonores et de l'iconographie fait de ce titre l'un des "must" du mois. Toutefois, on peut regretter que dans la version PC Windows, le logiciel réagisse avec un petit temps de retard après chaque clic de souris.

La parenté du vivant

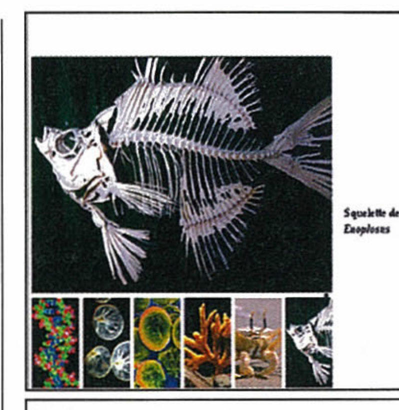
Une unité fondamentale

Autrefois, on parlait de la "vie" parce que l'on soupçonnait un principe unique et mystérieux à l'origine de l'existence de tout être. Aujourd'hui, on emploie le terme de "vivant" parce que l'on considère l'être comme le résultat de processus en action.

Une des grandes découvertes de ce siècle a été de démontrer que tous les êtres, la baleine et la pieuvre, le champignon, la mouche, les fleurs et les petits oiseaux, sans oublier l'être humain, se construisent et fonctionnent à partir des informations inscrites dans la structure de molécules géantes : l'ADN et l'ARN.

Ainsi est matériellement dévoilé le principe unique intuitivement supposé par les Anciens.

Modèle de la molécule d'ADN

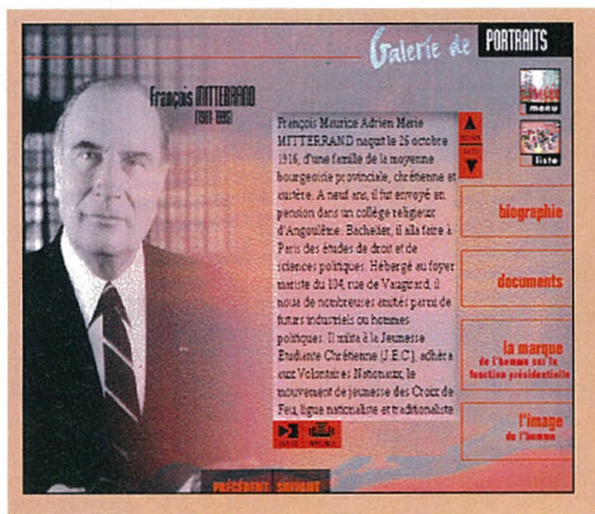


Squelette de poisson.

Les débuts de la métallurgie

Disque de Phaestos
Minoen
Crète, Heraklion
1 700 à 1 600 avant JC.

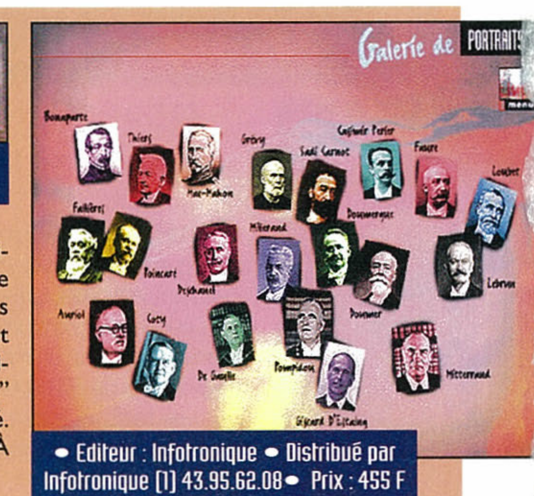
• Editeur : ODA Laser Edition • Distribué par ODA Laser Edition : (1) 46.23.34.52 • Prix : 390 F



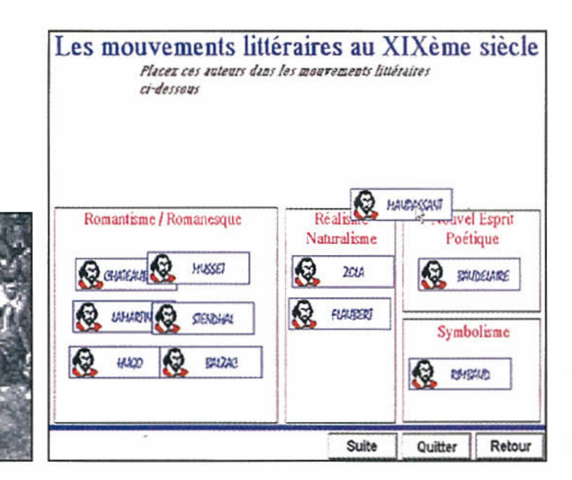
Elysée

PC CD-MACINTOSH CD

Ce CD-Rom répertorie les 21 présidents qui se sont succédé à la tête de la république française depuis 1848. Avec ses 20 minutes de vidéo et de sons, ses 200 photographies et l'équivalent de 250 pages de textes, "Élysée" est indéniablement très doccumenté. Hélas, la présentation ne suit pas. À réserver aux passionnés.



• Editeur : Infotronique • Distribué par Infotronique (1) 43.95.62.08 • Prix : 455 F



Histoire de la Littérature

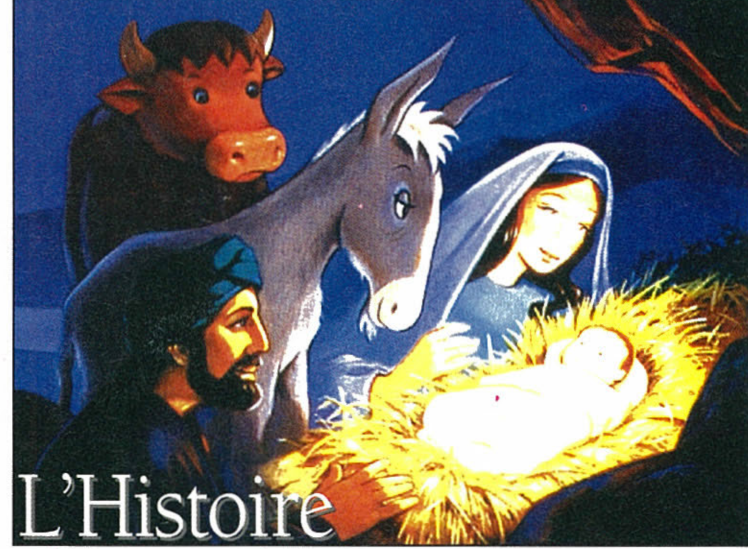
PC CD WINDOWS

Ce premier volume de l'"Histoire de la littérature" est hélas desservi par une présentation un peu tristounette. Cela dit, les amateurs de belles lettres seront comblés par l'exhaustivité du produit. Du Moyen Age à nos jours, 44 auteurs sont présentés. Les textes, qui apparaissent à l'écran sont également lus. Enfin, un quizz comportant près de 2 000 questions offre l'opportunité de tester ses connaissances.

MADAME DE LAFAYETTE
LA PRINCESSE DE CLEVES
Mme la Dauphine était assise sur le lit et parlait bas à Mme de Clèves, qui était debout devant elle. Mme de Clèves aperçut par un des rideaux qui n'était qu'à demi fermé, M. de Nemours, le dos contre la table, qui était au pied du lit, et elle vit que, sans tourner la tête, il prenait adroitement quelque chose sur la table. Elle n'eut pas de peine à deviner que c'était son portrait, et elle en fut si troublée que Mme la Dauphine remarqua qu'elle ne l'écoutait pas et lui demanda ce qu'elle regardait. M. de Nemours se tourna à ces paroles ; il rencontra les yeux de Mme de Clèves, qui étaient encore attachés sur lui, et il pensa qu'il n'était pas impossible qu'elle eût vu ce qu'il venait de faire.
2/3
Pause Reprise Début Quitter Retour

• Editeur : Cube Systemes Tél : (16) 83.37.11.29 • Prix : 399 F

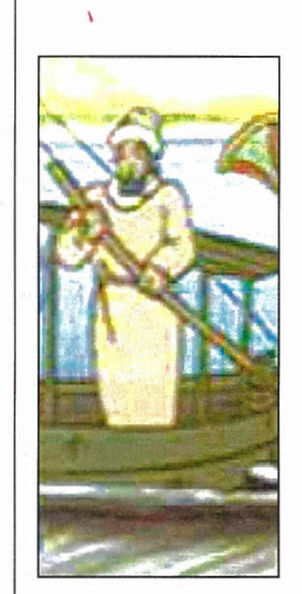




L'Histoire de Noël

CD-I FMV, PC MPEG, CD 32 MPEG

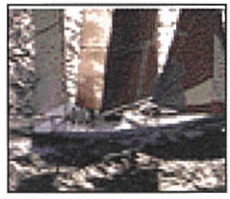
Certes, nous sentons confusément que ce produit aurait gagné à être testé il y a deux mois, mais que sont ces quelques jours comparés à 2000 ans d'histoire ? Dans son infinie bonté, le petit Jésus ne nous tiendra sûrement pas rigueur d'avoir oublié son anniversaire. Ce titre vidéo-CD, qui nécessite une cartouche Digital Video pour fonctionner, est un dessin animé rappelant l'origine de Noël telle que nous le raconte la Chrétienté. Particularité de ce dessin animé : plusieurs chapitres, de la naissance au retour au pays en passant par le voyage en Égypte, peuvent être consultés séparément. À l'aide d'un menu de type magnétoscope, on peut avancer, reculer, faire une pause, etc. L'âne et le bœuf, qui servent ici de narrateur à l'histoire, relatent les aventures de Jésus et des siens dans un scénario restant fidèle à la Bible. Le dessin animé, d'excellente qualité, est en français et en anglais. Chaque séquence peut être visualisée dans la langue de son choix.



• Editeur: Infogrames • Distribué par : Infogrames : (16) 78.03.18.46 • Prix : 200 F







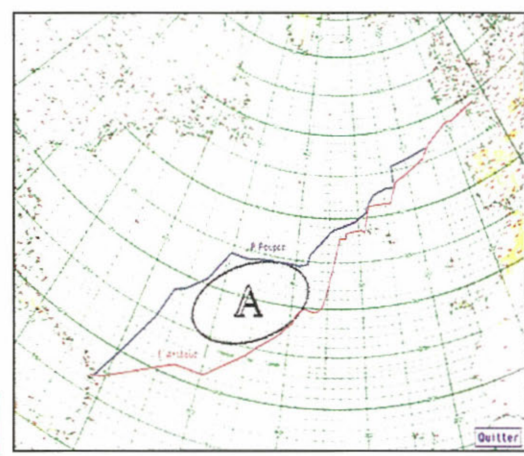
Route du Rhum



PC CD, Macintosh CD

Réalisé en collaboration avec notre confrère Thalassa, "Route du Rhum 94" tire au mieux parti du concept Multimédia. Certes, le thème abordé occupe un créneau assez étroit, mais n'est-ce pas là l'intérêt de ce concept ? La part belle est faite aux héros de cet événement sportif pas comme les autres, entendez par là skippers et bateaux, mais ce CD a le mérite de replacer la compétition dans son contexte. Au travers de 500 photos, on découvre également les architectes navals, les organisateurs de la course, la Marine nationale. Surtout, on apprend à mieux connaître les routeurs et Météo France sans qui les marins ne sauraient trouver la bonne route sans perte de temps. Bonne idée, on peut consulter le journal de la course afin de revivre chaque événement marquant au jour le jour. Enfin, l'écoute de nombreuses communications radio renforce l'ambiance.





• Editeur : Éditions Vocales et Multimédia • Distribué par : Éditions Vocales et Multimédia Machine • Prix: 249 F

Les Vins de France





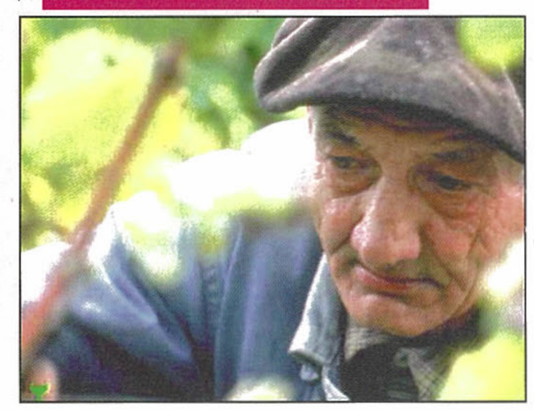
CD-I

Avec sa base de données de 2 000 crus du vignoble français, ce titre pour CD-I ravira les amateurs. Amateurs étant ici à prendre dans les deux sens, car "Les Vins de France" est à la fois un produit didactique et une véritable encyclopédie. Si l'on ne peut que regretter l'aspect brouillon des menus, présentés sous la forme de dessins ubuesques, quelques minutes d'utilisation suffisent pour oublier ce léger inconvénient. En plus d'une histoire du vin et d'un reportage sur le vignoble illustré de photos et de documents d'excellente qualité, ce titre est avant tout destiné à apprendre au gourmet comment harmoniser mets et vins. Après avoir choisi le type de plats, on se voit proposer le vin idéal. De plus, un glossaire permet de tout connaître des termes parfois exotiques utilisés en œnologie, du millésime au cépage. Un chapitre, consacré aux étiquettes, explique clairement comment "lire" une bouteille. Enfin, parmi d'autres options trop nombreuses pour qu'on



les cite toutes, une descente à la cave offre l'opportunité de faire son choix, parmi les 2 000 crus sélectionnés, en fonction du prix que l'on est prêt à mettre. Bref, voilà un titre fort utile et, qui plus est, est présenté dans un coffret en bois très original.

• Editeur: Philips Interactive Media France • Distribué par: Philips • Téléphone: (1) 47.28.51.00 • Prix : 500 F

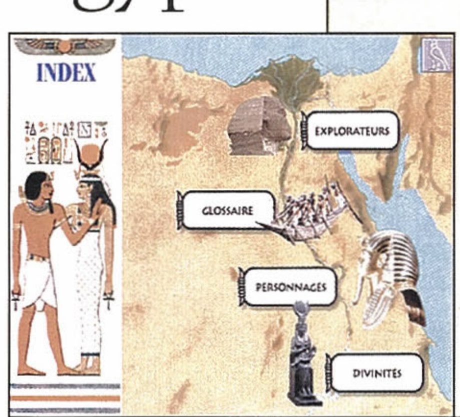


Voyage en Egypte

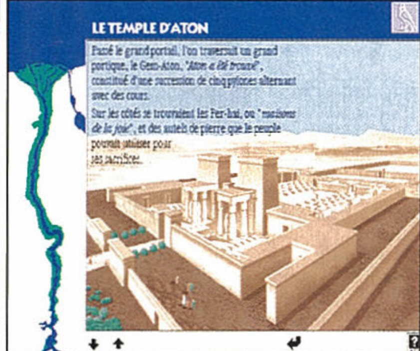
PC CD

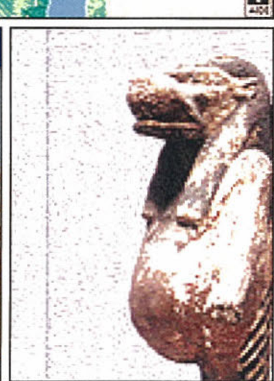
Toujours aussi fascinante, l'Égypte ancienne nous ouvre ses portes avec ce CD-Rom particulièrement bien réalisé. Avec plus de 1 000 photographies couleurs et N & B, "Voyage en Égypte" porte bien son nom. On peut y découvrir les dieux de l'Égypte ancienne et naturellement les monuments célèbres. La présentation, très intelligemment réalisée, permet de faire le "voyage" avec une carte. En se déplaçant le long du Nil, on découvre les sites. Autre bonne idée : de nombreux lieux ont été modélisés en 3D. On bénéficie ainsi de 25 minutes d'animations 3D. Ajoutez à cela 11 minutes de films et 30 minutes de musique originale. À noter que ce produit est également disponible sur Macintosh ! (édité par cybex : (1) 40.52.03.00).

Editeur: Scala • Distribué par: Emme Téléphone : • Prix: 340 F



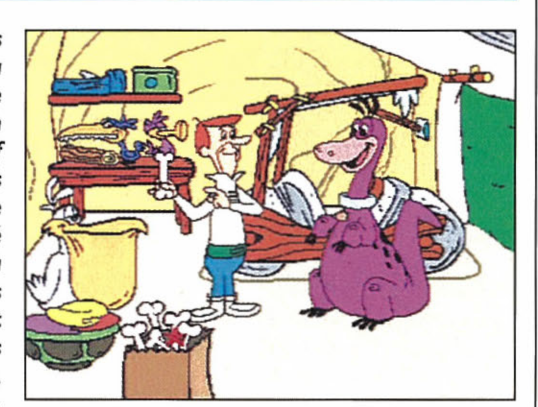


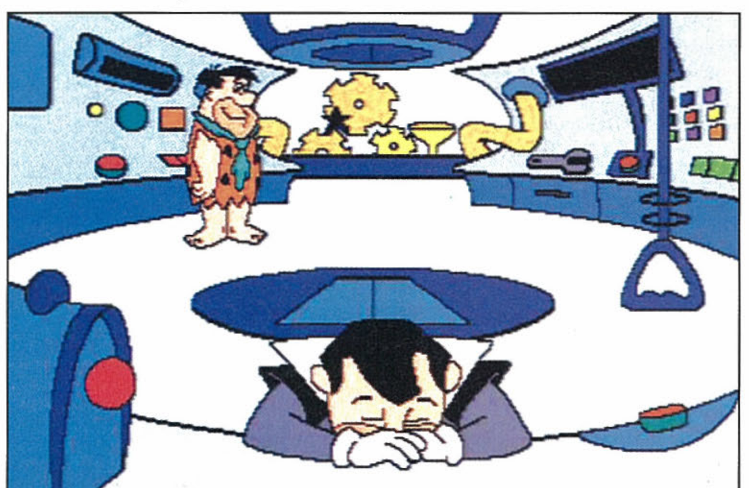




FLINTSTONES JETSON TIMEWARP

Reprenant les personnages de Hanna Barbera, ce CD-I de Philips est un dessin animé interactif relatant les aventures de Flintstone (Pierrafeu), transporté dans le futur, à l'époque de Jetson alors que ce dernier vient prendre sa place dans la préhistoire. Amusant, mais hélas en anglais.

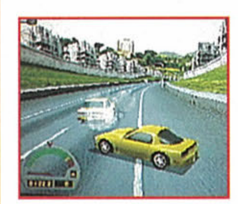




Vous pouvez assister, chaque mercredi, à la FNAC Micro (71, boulevard Saint-Germain, Paris 5e), à une présentation par Joystick de nouveaux jeux sur grand écran. Pour plus d'infos : 3615 JOYSTICK.



LES SORTIES DU MOIS
VU À LA FNAC ET RECOMMANDÉ PAR JOYSTICK :



Need for Speed sur 3DO.
Testé dans Joy N° 57
Une course de voitures superbe qui permet de piloter neuf voitures sur trois circuits différents. Un jeu d'une beauté rare. La meilleure simulation automobile disponible à ce jour.



Wing Commander III sur PC CD.
Testé dans Joy N° 56
Combats dans l'espace en S-VGA entrecoupés de scènes filmées. Musiques, costumes, décors et acteurs célèbres contribuent à faire de ce soft l'événement majeur de l'année.



Cyberia sur PC CD.
Testé dans Joy N° 56
À la fois jeu d'aventure et d'action, Cyberia rappelle un peu Novastorm. Les décors et les personnages ont été précalculés sur Silicon Graphics, ce qui est un gage de qualité.



The Apprentice sur CD-I.
Testé dans Joy N° 56
Jeu de plates-formes beau comme tout dans lequel on dirige un jeune apprenti sorcier. Plusieurs niveaux à thèmes, et une musique de jazz Nouvelle-Orléans incroyable.



Bloodnet sur Amiga.
Testé dans Joy N° 57
Dirigez les membres de votre équipe dans ce magnifique jeu d'aventure/rôles qui exploite parfaitement le mode d'affichage le plus fin (AGA). Mélange de science-fiction et de vampire, voilà un jeu étonnant.

Les coulisses

Tiens, je vais vous raconter comment on note les jeux à Joystick. On a fait un programme qui tire des numéros aléatoires de 0 à 100 et... heu non, c'est pas tout à fait ça. En cours de mois, chaque rédacteur note les jeux qu'il a testés. Il met une note technique et une note d'intérêt, en son âme et conscience. Bref, il fait le test du jeu, tel que vous pouvez le lire dans le magazine. À ceci près qu'au dernier moment, lorsque tout le monde a terminé les tests et qu'il ne reste plus que le sommaire ou des trucs du genre à écrire et qu'on essaye de partir discrètement sur la pointe des pieds, paf ! réunion. Toute la rédaction s'enferme alors dans un bureau,on se pique les chaises, on va en piquer dans d'autres bureaux, et au bout d'un quart d'heure, tout le monde est prêt. Et alors, soudain, rien ! Flûte, on a oublié le principal : imprimer toutes les notes sur une feuille. Un quart d'heure plus tard, tout le monde est prêt (en fait, non, mais j'abrège). Et là commence enfin la réunion. On compare les notes : "Est-il normal que Machpro ait 83 en technique, alors que Shmutz II n'a que 82 ?". "Ben c'est parce que t'as mis 82 à Trucmuche, crétin !". Et alors, ça dure comme ça pendant une heure ou deux. À chaque fois qu'on croit que c'est bon, l'un de nous se rend compte que "Oui mais ça fout tout par terre, parce qu'il faut baisser la note d'intérêt de Superchose". Et on recommence. Bref, c'est une véritable galère.
Je sais de quoi je parle, on en sort. Et justement, on se rend compte que les mois se suivent et ne se ressemblent pas. Ce mois-ci, on ne peut pas dire que l'on croule sous les jeux de qualité. C'est bien, vous allez pouvoir en profiter pour rejouer à un truc ancien et vous rendre compte du même coup qu'un bon jeu, c'est comme un bon bouquin, ça peut se "relire". Profitez donc aussi de l'accalmie – et là je m'adresse aux "PCistes" débutants – par pitié, lisez donc le manuel du Dos. De toute façon, vous ne pouvez pas continuer à lancer des jeux sans comprendre ce qui se passe. Il faudra que vous en passiez par là, alors autant le faire au calme et non lorsque vous vous retrouverez devant le jeu du siècle qui refuse de démarrer pour une bête histoire de configuration. Voilà !

Moulinex

Bon à découper et à renvoyer à Joystick - ECTS Awards - 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois Perret Cedex

Les ECTS Awards 95

VOTEZ !

Tous les ans, les organisateurs de l'"Electronic Consumer Trade Show" organisent une remise de prix afin de couronner les meilleurs jeux. Cette année, c'est à la rédaction de Joystick qu'a été confiée la rude, mais noble tâche, de nommer les candidats (de l'anglais "nominee"). Comme il n'y a pas de raison qu'on soit les seuls à bosser, vous allez nous aider. Dites-nous quel est, pour vous, le meilleur jeu de l'année 1994, ce qui nous permettra de dresser une liste. Pour vous remercier du coup de main, nous mettons en jeu 100 tapis de souris, qui seront offerts à ceux dont la réponse aura été tirée au sort.

Nom.................................... Prénom .... Adresse....................................

Code postal .... Ville ....

Meilleur jeu 1994.................................... **sur**....................................



Avez-vous déjà été jusqu'au bout des frontières de la réalité ? Attention, pas celles qui sont juxtaposées à l'irréalité (sans quoi, ce test n'aurait pas lieu d'être), mais celles de votre esprit. À force de croire à quelque chose, cette dernière se matérialise presque. C'est de cette façon que l'on devient agité du bocal ou curé. J'ai choisi : je suis testeur à Joystick.

Discworld

PC CD-ROM



Le huitième jour, l'homme créa Dieu...

Léo de Rincevent

Bref rappel géographique du monde où nous vivons : eh oui, on vous a mal renseigné à l'école. On vous a dit que la terre était ronde. Ah ah ah ah ah ah ah ! La terre est plate, bande de darwiniens, même qu'elle a quatre éléphants qui la soutiennent, eux-mêmes posés sur A'Tuin, la tortue au cerveau grand comme un continent. Vous vous en souviendrez ? Non... euh...oui, je veux dire cela vous paraît logique. Combien de fois faudra-t-il le répéter. Combien vous dites ? Non, vous n'allez pas le faire, vous n'allez pas dire ce chiffre... AAaaah ! Il l'a dit. Vous



Attention dalle piègée. Cette dernière vous enverra valdinguer sur les toits si vous ne faites pas attention où vous mettez les pieds.

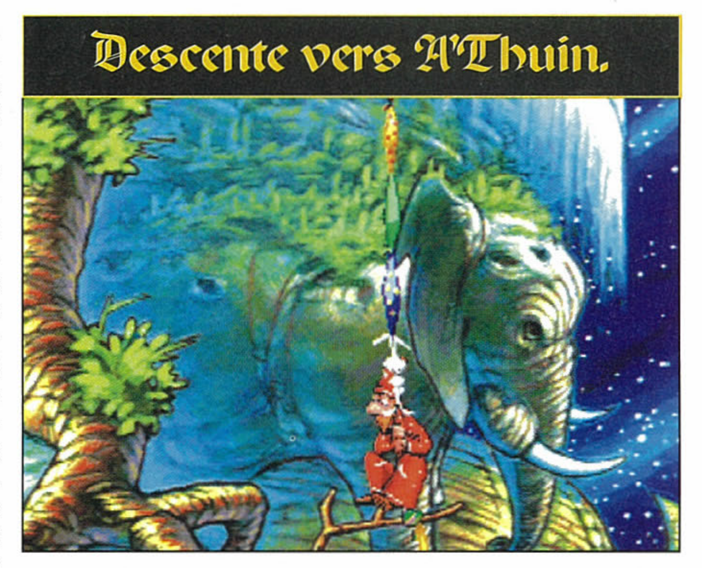


Au bout de quelques minutes d'inactivité, un économiseur d'écran se met en route; Rincevent se met à taper l'écran de votre moniteur demandant si il y a quelqu'un.



■ POUR RÉCUPÉRER BAGAGE, SORTEZ DE CHEZ VOUS, ALLEZ CHERCHER LE BALAI DERRIERE LA PORTE AU REZ-DE-CHAUSSÉE, REMONTEZ, UTILISEZ LE BALAI SUR L'INVENTAIRE.

êtes fou, vous savez ce que vous venez de faire, en disant ce nombre ? Vous venez de déclencher une onde cataclysmique. Malheureux, il ne faut jamais dire ce nombre compris entre 7 et 9. Vous vous devez de rattraper votre erreur, sans quoi notre monde va disparaître sous une invasion de dragons. Vous n'y croyez pas. Sachez que pas mal de personnes y croient, c'est un peu de leur faute aussi. Voici la quête, jeune magicien. Introduisez votre bijou communément appellé "CD-Rom" chez vous-autres barbares, dans le réceptacle prévu à cet effet. Lancez-le par la commande "DISC". Voilà la quête, misérable vermisseau que tout arrête, vous qui fuyez devant le premier troll venu, vous qui êtes diplômé d'Échec en Magie, libérez votre ville de son dragon en devenant un magicien puissant. Ah pour sûr, vous allez en rencontrer des magiciens, des bonshommes bizarres, des alcooliques, la Mort. Avec votre fidèle compagnon, Bagage, vous allez en voir du pays ! Eh oui, vous êtes accompagné, et votre ami, c'est l'inventaire, brave petite malle sur pattes qui vous rend de fiers services. En effet, on peut la remplir, il y a toujours une petite place pour un objet de plus. Et puis, son efficacité durant les combats n'a d'égal que votre couardise ; elle digère aussi bien les trolls que les humains empêcheurs de tourner en rond. Il est certain que vous ne vous en sépareriez pour rien au monde. Bien sûr, dans cette aventure, vous ne les aurez pas, mais sachez qu'elle a contenu plusieurs branches de poirier savants. Vous vous rendez compte ! Mais pas touche : le coffre se referme vite si un inconnu vient à vouloir dérober son contenu. Attention, ce jeu est dangereux, j'en fais moi-même les frais. Cela se passait il y a un peu plus d'une semaine, si vous voyez ce que je veux dire. J'étais plongé dans un livre de Terry Pratchett, lorsque le test est arrivé. "Pour quand dois-je avoir finir ce test, noble magicien du téléphone ?", demandai-je à Claude, le troll le plus sympathique que j'aie jamais rencontré. Et c'est là que j'ai commencé à péter les plombs. Il a dit : "Sous ****aine" (vous savez, le chiffre interdit)". Dès



VRAI FAUX

En utilisant la calculatrice de Windows, vous aurez l'impression de tourner sous Pentium !

VRAI

En effet, essayez donc 2,01-2, 3,01-3 et des opérations de ce type. Mais la liste est exhaustive. Amusez-vous bien...



Bagage peut vraiment transporter beaucoup d'objets.

+

Eric Idle, Pratchett, Rincevent, une équipe gagnante
Grandeur des lieux
Facilité d'utilisation
Graphisme rigolo

–

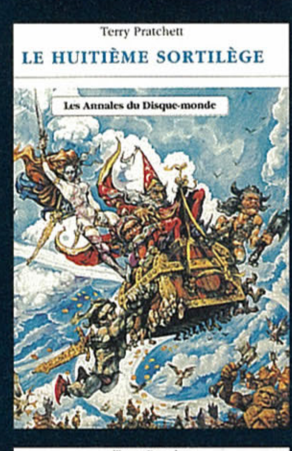
Mettons-nous bien d'accord, c'est pas un gros défaut et c'est très pardonnable, mais il y a un très très léger ralentissement dans le scrolling.



La carte de la ville permet des déplacements rapides.

Pratchett en français

Les Annales du Disque-Monde sont en cours de traduction. Déjà cinq volumes sont disponibles : "La huitième couleur", "Le huitième sortilège", "La huitième fille", "Mortimer", "Sorcellerie". Ce sont les éditions L'atalante qui ont eu la bonne idée de publier cette saga qui compte plus d'une dizaine d'épisodes. À noter que les illustrations de ces bouquins sont vraiment magnifiques. Elles ont été faites par Josh Kirby, tout le monde s'en fout, mais moi ça me fait plaisir de voir que les petits Français n'adaptent pas un bouquin à leur manière et mettent n'importe quoi en couverture (NDLR : les éditions Atalante ont d'ailleurs d'autres merveilles à leur catalogue. Essayez-donc "Le chien de guerre et la douleur du monde" de M. Moorcock, et "Le Roi Arthur..." de Sir Thomas Malory, texte intégral du Morte d'Artus écrit en 1485)











Evoluez dans le monde de

lors, je me suis consacré à bouter les dragons de mon esprit. Ils ne prennent vie que lorsque l'on y croit.

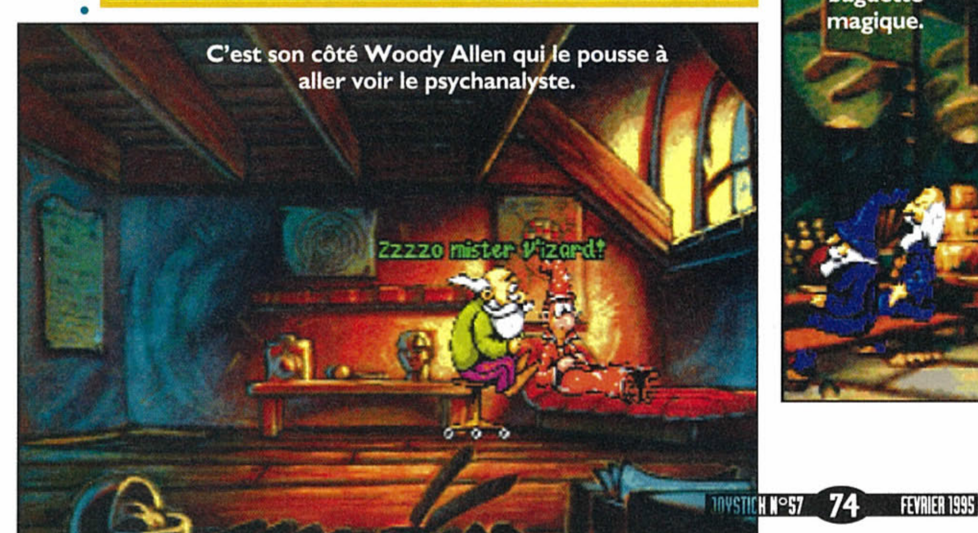
Et si on redevenait un peu sérieux ?..

Techniquement superbe, Discworld a bénéficié d'un scénario très poussé qui vous tiendra en haleine pendant des dizaines d'heures (heures terrestres de chez vous où la terre tourne autour du soleil en 365 jours). Quel plaisir de se balader dans ces rues si pittoresques d'Ankh-Morpok, la ville où vous évoluerez avec votre ami Bagage. Lorsque vous entrez dans un lieu, il n'est pas rare qu'il fasse deux ou trois écrans de long ! Le graphisme n'est malheureusement pas en SVGA, mais il est bien foutu quand même : jugez-en par vous-même, admirez ces personnages bizarres aux gueules incroyablement laides mais tellement amusantes. Les scrollings sont légèrement saccadés, mais c'est à peine visible. Il a fallu que ces êtres étranges que sont Pinky (un humain sans pouvoir magique, dépassé par l'Amiga, vous imaginez !) et Trazom me le fassent remarquer, pour qu'effectivement je le constate. C'est donc pour chipoter et mettre un moins dans les up-down que je vous le dis, mais considérez cela comme un petit moins. Sinon, les décors sont vraiment magnifiques et le jeu des lumières a été très poussé. Et puis, on revient un peu aux jeux d'aventures traditionnels, simples, si l'on fait abstraction de ce scénario monstrueusement surréaliste. En effet, la 3D à outrance, ça finit par gaver. Tudutudutudutudu. Les Anglais parlent aux Français ! Côté ambiance sonore, c'est tout bonnement irréprochable. Toutes les voix sont digitalisées, les musiques vous plongent dans une sérénité qui se marie parfaitement avec le jeu, et les bruitages sont très bien rendus. Mais c'est sur les voix que je voudrais attirer votre attention. En effet,





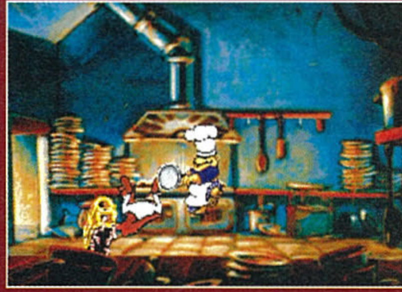
Un magicien se respectant n'aime pas que l'on touche à sa baguette magique.

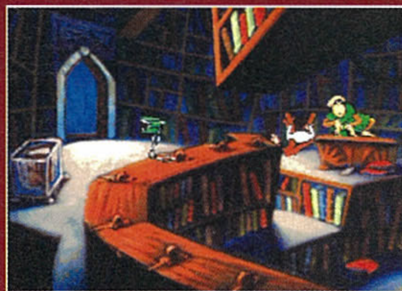


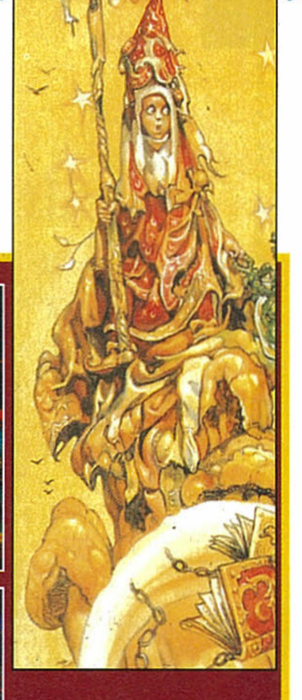
C'est son côté Woody Allen qui le pousse à aller voir le psychanalyste.

Pratchett par l'intermédiaire de son héros.









Pas tous les jours facile, la vie de magicien. Tête à claques, moi ?

c'est Éric Idle, des Monty Python, qui prête sa voix au personnage de Rincevent. Certes, s'il est vrai que le graphisme ne fait pas penser à un dessin animé, les voix nous y plongent complètement pour peu que l'on ferme les yeux. Enfin si l'on ferme les yeux, on ne lit plus les sous-titres en français made in Psygnosis et on s'y perd (ne vous fiez pas aux photos d'écran, c'est la version anglaise que j'ai testée), et c'est dommage car c'est vraiment très drôle et absolument louf. Et, ô joie, cela fera plaisir aux amateurs, au bout de quelques personnages rencontrés, au détour d'une phrase, enfin à la fin plus exactement, z'inquiétez pas j'y viens, le personnage de Rincevent prononce ces quelques mots magiques : "Nudge, nudge" qui est à Eric Idle dans un de ces sketchs ce que "oui... non... je veux dire" est à Terry Pratchett dans ses livres. On se sent donc en pays de connaissance, et c'est ce genre de petit truc qui fait que l'on rentre assez facilement dans ce jeu. Enfin, si vous n'avez pas eu la chance de voir ce sketch, ben... vous n'avez pas eu de chance. Signalons tout de même que les voix des autres protagonistes de l'histoire sont toutes aussi efficaces. Les dialogues sont vraiment à mourir de rire ; par exemple, après être entré au restaurant où des magiciens sont en train de se bâfrer, vous entamez la conversation avec le plus sénile d'entre eux (il a besoin d'un "sonotone" et il est complétement myope). Il vous prend alors pour une demoiselle, en raison de votre tenue de mage. Le plus drôle est le ton avec lequel il répond. Indigné, incompris... On sent que tous les malheurs du monde l'accablent. Pauvre Rincevent, on ne peut pas dire que ce soit le héros traditionnel, beau, spirituel, de bonne compagnie, sportif, menant une vie saine comme NOUS, les testeurs de Joystick. Mais c'est malheureusement cet individu que vous devrez diriger au cour de votre quête anti-dragon, et faut faire avec. Et puis, de toute manière, dans un jeu d'aventure, même si le personnage que vous dirigez est un crétin complet, ce n'est pas très grave étant donné que vous lui confiez votre intelligence, ou plutôt, non, c'est lui qui vous confie son petit corps. C'est plus ça que j'dis. Vous vous exprimerez non pas par phrases toutes faites, mais par ordre d'idée. Je m'exprime (tiens moi aussi) : lorsque vous cliquez sur une personne,





Carte du continent dominé par le temple des dieux.

VRAI FAUX

Vous avez remarqué : le 6.22 du dos est exactement le double du 3.11de Windows.Et ça va continuer comme ça tout le temps. Exemple : Windows 95 x 2 = Dos 7.

VRAI

Mais uniquement sous Pentium. (c'est pour rire)

Cette réalisation est très fidèle à l'oeuvre

le dialogue s'engage et cinq icônes apparaissent à l'écran. Vous pouvez questionner, être sarcastique, colérique ou plus classiquement dire bonjour ou au revoir. Il n'est pas rare de prendre des coups suite à une phrase mal placée ou tout simplement parce que vous avez un simple d'esprit en face de vous, et ils sont nombreux ! Rassurez-vous, vous ne mourrez pas dans ce jeu, mais les torgnoles que vous vous prenez à travers la poire sont majestueuses. Les actions que vous effectuez ne sont jamais irréversibles, et par conséquent vous n'êtes pas obligé de flipper sans arrêt avant de dire telle ou telle phrase. Mais dans l'ensemble, mieux vaut éviter d'être trop moqueur ou énervé dans vos dires. En trois conversations avec des personnes différentes, je me suis fait tabasser à chaque fois. Mais c'est tellement amusant de voir ce pauvre Rincevent jouer les martyrs ! Un cuisinier qui fait des crêpes vous enverra sa poële à travers la gueule, un singe bibliothécaire se servira de ses mains jointes pour faire masse sur votre jeune crâne.

La prise en main du jeu est vraiment on ne peut plus simple : tout se joue à la souris, sans aucune difficulté ; l'interface est tellement intuitive, que l'on peut commencer à jouer rapidement. Prenez un objet en cliquant dessus, mettez-le dans l'inventaire en cliquant sur votre héros, utilisez-le en cliquant sur un autre objet, parlez en cliquant sur un personnage. Et sauvegardez de temps en temps. Pour faciliter la tâche des joueurs, le programme vous donne une vue aérienne de la ville qui vous permet de vous déplacer rapidement d'un endroit à un autre, sans passer par des quartiers dont vous n'avez que faire. Tout a été conçu pour que le joueur ne s'ennuie pas : pas d'énigme difficile genre code à 65536 combinaisons qui rajoute de la durée de vie au jeu ; on reste rarement bloqué et pas de labyrinthe à la mords-moi-

Le monde selon Pratchett

Ses bouquins sont vraiment un régal : ça va vite, très vite. À peine arrive-t-on à suivre un dialogue (ils sont nombreux) entre deux personnages, que ça embraye directement sur une autre scène. C'est une autre forme de lecture où l'on revient sur une phrase pour essayer de piger le paragraphe, le chapitre, le livre entier... Pas un mot de trop, juste ce qu'il faut où le jeu consiste à découvrir ce qui se cache derrière les mots avec très peu d'indices. Vu les histoires, on pourrait le comparer à Tolkien. Cela n'a aucun rapport. Quand Tolkien écrit, aussi fantastique que soit le monde dont il parle, l'histoire est finie, immuable, laissant très peu de place à l'imagination car tout y est méticuleusement décrit. Avec Pratchett, en revanche, il peut y avoir autant d'interprétations à son œuvre qu'il a de lecteurs, car il brouille les pistes. Rincevent est une sorte de Candide découvrant le monde sans jamais oser se lancer dans quoi que ce soit. Ça, c'est pour la forme ; pour le fond, je pense que le monde dans lequel évoluent ces personnages n'est autre que notre planète, déformée à souhait pour que le lecteur fasse lui-même un lien entre ce qu'il lit et ce qu'il vit tous les jours. La lecture est beaucoup plus active.



L'entrée de l'université invisible, passage obligé de tout magicien.



l'nœud. Un vrai régal que de diriger ce petit personnage qui a été recalé aux examens de magie.

Différences entre les deux versions.

Non, il n'y aura pas de version disquette. Je voulais parler de la version bouquin qui a subi des adaptations pour que le jeu fasse plus jeu d'aventure que délire complet. Mais non, Pratchett va bien, il est juste un peu imaginatif. Par exemple, dans la réalité pratchetienne, un magicien n'apprend un sort que tous les trente ans et l'oublie une fois qu'il l'a lancé. Ce genre de choses n'étant pas possible dans un soft rempli de magie, on utilise les sorts comme des objets, mais rien ne vous empêche de jouer un peu au jeu, d'utiliser votre magie et d'y rejouer dans trente ans pour être fidèle au livre. Néanmoins, les magiciens que l'on rencontre dans le jeu ne font pas grand cas de leur pouvoir et passent leur temps à festoyer et à boire des coups. J'ose à peine imaginer ce qu'aurait été le soft s'il avait repris exactement la trame de l'un des livres ! Pour le coup, on se serait vraiment retrouvé avec un jeu de cinglé, même si il est déjà assez étrange comme ça. Oui, mais c'est bon; et puis c'est un jeu qui nous fait découvrir un nouveau pays qui m'a l'air très beau, j'irais bien y faire un tour à bord de ma quiche lorraine 200 turbo, histoire de voir si la ténacité des gens qui donnent des "peaux-lisses-d'art-sue-rance" est si frappante que cela. C'est pas très calme, on m'a dit, avec tous ces barbares, mais c'est pittoresque. Faudrait veiller à ne pas avoir des ennuis avec la police brigade citron, auquel cas on reviendrait immédiatement, donc on tâchera d'éviter ces espèces de sauvages en s'habillant convenablement comme au mariage du cousin du frère de la grand-mère du filleul du beau-fils du Général Couic. Méfiez-vous aussi de lui, la Mort...

DISTRIBUTEUR : Psygnosis Tel : (1) 46.43.93.10. • **NOTICE** : Français, config : 386 avec 4 Mo de RAM



Toute l'équipe de Joystick est dans ce bar, excepté certains testeurs trop contents d'avoir trouve une cave avec du vin Ankh-Morpokien.



Un excellent produit qui plaira à beaucoup de monde et qui fera un excellent cadeau de fin d'année (Nudge, nudge).

TECHNIQUE 88 ■ INTERET 90

L'université invisible est le lieu de rencontre des magiciens de la planète.

Vous marchiez tranquillement dans la rue, lorsqu'une dalle minée vous a littéralement catapulté dans les airs.



Wings of Glory

PC CD-ROM



Le Baron Rose

Après l'espace, la guerre moderne et la bataille du Pacifique, Origin aborde les combats aériens de 14-18. Peut-on passer d'un jet à un biplan avec succès ?

IANSOLO

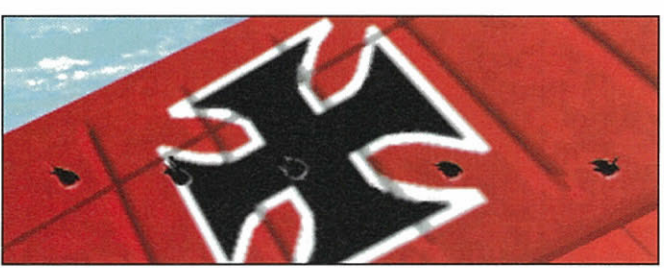


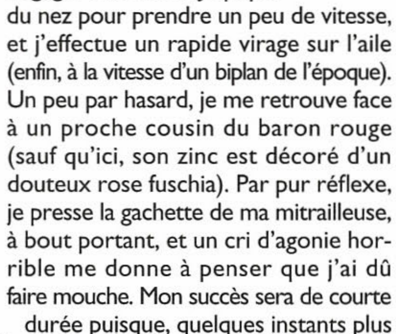
L'atmosphère de l'époque est bien restituée. L'instrumentation et le pilotage se veulent réalistes. Les bruitages sont efficaces. L'interface est très complète.

Le moteur 3D d'Origin commence à vieillir. Un peu typé américain. Les temps de chargement des missions à partir du CD.

Aux commandes de mon bon vieux Sopwith Camel, je viens enfin de percer la masse de nuages où je m'étais aventuré en effectuant un looping hasardeux. Les craquements de l'empennage entoilé commencent à me donner quelque inquiétude. Subitement, la forme grotesque d'un gigantesque Zeppelin se profile devant moi. Je m'en vais la truffer au plomb, cette saucisse teutonne ! Peine perdue, les avions des escadrons de chasse allemands arrivent à la rescousse. Va falloir se dégager dare dare. Je pique du nez pour prendre un peu de vitesse, et j'effectue un rapide virage sur l'aile (enfin, à la vitesse d'un biplan de l'époque). Un peu par hasard, je me retrouve face à un proche cousin du baron rouge (sauf qu'ici, son zinc est décoré d'un douteux rose fuschia). Par pur réflexe, je presse la gachette de ma mitrailleuse, à bout portant, et un cri d'agonie horrible me donne à penser que j'ai dû faire mouche. Mon succès sera de courte durée puisque, quelques instants plus tard, un as allemand m'envoie faire un "Jean-Paul II" au milieu des champs de pâquerettes...



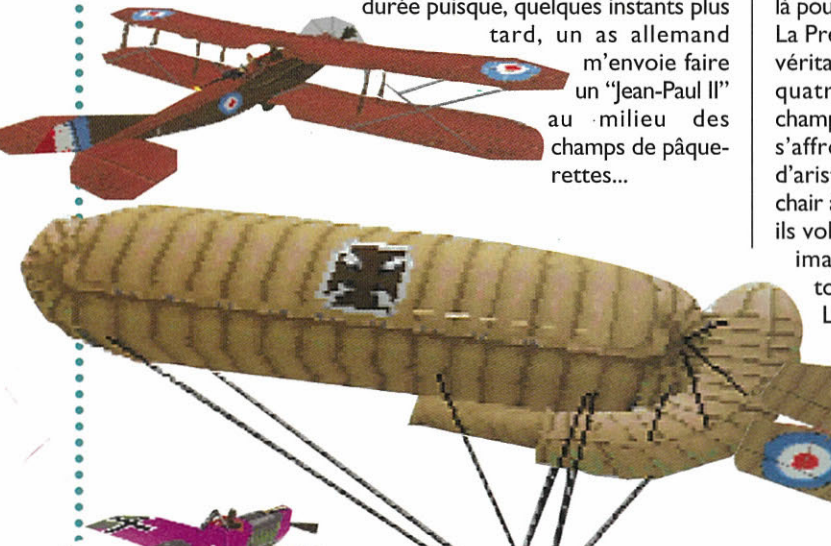


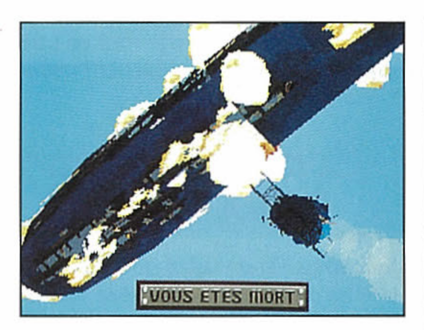


La guerre: "gross malheur!"

Wings of Glory nous faire revivre les temps héroïques des combats aériens de la Première Guerre mondiale, quand la haute technologie était synonyme de capacité à tirer avec une mitrailleuse entre les pales d'une hélice qui tourne, sans la faire éclater ! Une intro avec images d'archives en noir et blanc est là pour nous remettre dans le contexte. La Première Guerre mondiale est une véritable boucherie qui laisse près de quatre millions de cadavres sur les champs de bataille. Les fous volants qui s'affrontent dans les airs font figure d'aristocrates vernis, par rapport à la chair à canon en contrebas... Et en plus, ils volent dans de chouettes avions en images de synthèse 3D Studio, en tout cas pour ce qui est de l'intro. L'écran d'accueil permet d'admirer les différents coucous disponibles dans Wings Of Glory, de créer une mission sur mesure ou bien, tout bêtement, de démarrer le jeu.

Nous voilà en janvier 1917, à Chapelle Sainte Marie en Belgique, dans une base des forces aériennes alliées. Le programme propose d'entrer son nom et prénom. Mais le reste de la fiche signalétique n'est pas éditable : on incarne un Américain né le 25 janvier 1895 à Chicago. Point à la ligne. Pas question de changer la nationalité, pas plus que la tronche de blaireau premier de la classe (genre Tom Cruise) qu'il va falloir se colleter tout au long des scènes intermédiaires. Hola ! ne croyez pas que je sois en manque de calgon, mais tout porte à croire que WOG est le reflet d'une vision bien américaine de la Première Guerre mondiale. Direction le bureau du major qui nous met au parfum : en gros, va falloir dérouiller du boche. Dans le mess des officiers, on peut discuter avec d'autres pilotes, histoire de donner l'ambiance et de placer des remarques nunuches sur la guerre "gross malheur". Encore une couche de caricature : on rencontre un Français avec une tronche d'abruti, bourré comme un coing et qui n'a rien de mieux à dire que de se plaindre sur la qualité du champagne local ! Hormis le côté légèrement cliché de l'affaire, il est clair que les pilotes de l'époque devaient être bien imbibés pour s'embarquer dans leurs cercueils volants. Comme dans les précédentes productions Origin, les dialogues sont prédéfinis et on ne peut infléchir le cours de la conversation. Néanmoins, ces scènes intermédiaires permettent de créer une atmosphère, et les graphismes sont plutôt réussis (les décors sont en images de synthèse, mais les personnages sont en



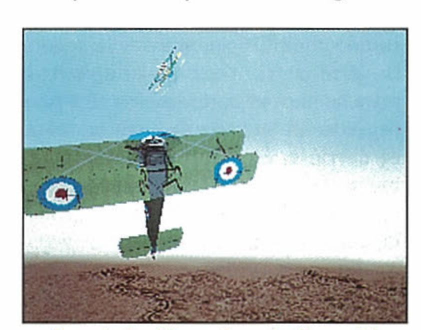




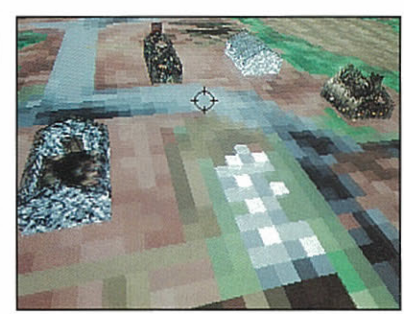
beaux bitmaps dessinés à la main et roulés sous les aisselles). La discussion permet d'apprécier des voix digitalisées en anglais sous-titrées en français (une version entièrement en français est prévue). Un petit tour dans les décors extérieurs assez moches, et on ne peut refréner l'envie de prendre les commandes d'un zinc. Au début du jeu, seul le Sopwith Pup est à la disposition des pilotes en herbe. Y sont pas fous, les alliés : avec votre tronche de poupon, vos verres de lunettes en fond de bouteille et votre habileté digne d'un bûcheron, y vont pas vous confier le dernier cri de l'aéronautique 1917 pour que vous alliez vous planter dans un arbre au premier atterrissage !

En territoire connu

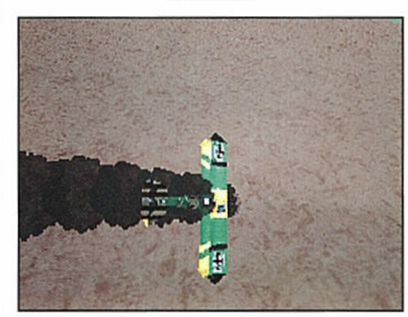
Oulah ! je sens comme un léger flottement dans la salle. J'en entends déjà qui braillent qu'ils ont fini toutes les missions de Strike Commander, et qu'ils sont prêts à me prendre à Wing Commander quand je veux. O.K. ! O.K. ! Alors justement, les habitués des simulations d'Origin vont se retrouver en territoire connu. Le moteur graphique 3D est toujours RealSpace. Les textures sont mieux choisies que dans Strike, et il y a des nuages dans lesquels on peut se perdre, des sprites de fumée gérant la transparence, et des ombres portées au sol. Par contre, les bâtiments au sol sont décevants, et les textures laissent apparaître d'énormes carrés dès qu'on s'approche d'un peu près. Côté relief, c'est le plat pays : on vous a bien dit que ça se passe en Belgique. "Waterloo, morne plaine", comme disait l'autre. En attendant, on est un peu déçu par l'environnement graphique de Wings of Glory, alors que pointent à l'horizon des produits comme Flight Unlimited et Falcon IV. Y faudrait voir à pas vous endormir sur vos lauriers, hein, les originaux ! Normalement,



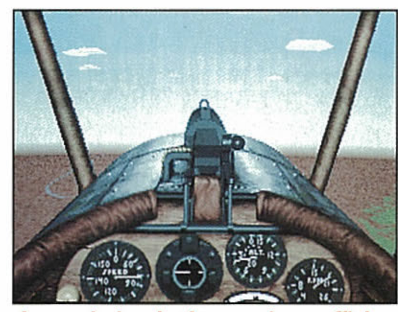
Avant de décrocher, le Sopwith permet de faire de belles montées en chandelle.



Vu de près, les textures et bâtiments ne sont pas d'une grande beauté.



Une fois dégommés, les avions laissent traîner des nuages de fumée transparents.



Le cockpit, plutôt spartiate, affiche quand même le minimum nécessaire à la simulation.



Le "vieux" saura vous motiver pour affronter l'ennemi et vous botter l'arrière-train en cas d'excès de couardise.





Prenez un pilote américain et une fermière belge, et vous obtiendrez une super-production hollywoodienne 100 % eau de rose.



On peut faire confiance à Harry le mécano pour s'occuper de votre zinc!



Le français du jeu est un sacré pochtron, bonjour la réputation.



Vous voilà avec votre tronche de jeune premier américain... la honte

La première guerre mondiale ne cesse de ravager le pays depuis août 1914.

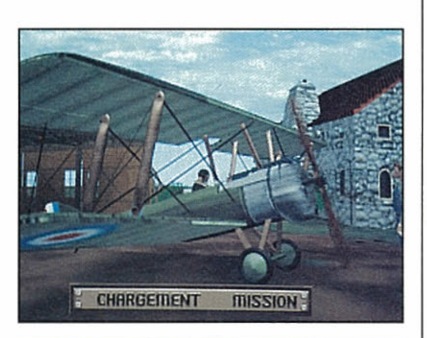
Seule une poignée de braves résiste

dans ce combat impitoyable...

...sur leurs fragiles "Wings of Glory."



Chacune des pièces de la base permet d'accéder aux options du jeu : sauver, charger une partie, admirer les médailles gagnées au combat, etc.



Wings of Glory Vs Dawn Patrol

Testé le mois dernier, Dawn Patrol proposait également une simulation de bataille aérienne en 14-18. Seulement, il s'agissait davantage d'arcade que de simulation. WOG semble mieux à même de vous donner la sensation de piloter un vieux coucou. Dawn Patrol ne comportait d'ailleurs même pas d'instruments de vol. Côté graphisme, les deux produits présentent des esthétiques différentes. Les couleurs de DP sont beaucoup plus pastel, et peut-être plus réalistes, alors que WOG fait dans le technicolor, peut-être plus efficace. Pourtant, Dawn Patrol en mode VGA sait se contenter d'un 386, alors que WOG réclame une machine plus puissante. Enfin, les missions de Dawn Patrol sont accessibles directement, par thèmes, alors que WOG les présente sous forme d'un scénario. En conclusion, la simulation plus réaliste de WOG le place devant Dawn Patrol, même si ce dernier sait s'accomoder d'une configuration moins musclée.

WOG devrait fonctionner en S-VGA comme son grand frère Wing Commander III, mais cette option ne figurait pas sur la version testée. Certes, on va gagner en définition, mais côté décors, ça restera toujours la "bien-nale des rouleaux compresseurs". Pour ce qui est de l'animation, on est heureux de constater que Wings commence à tourner de manière acceptable sur un 486 SX25. Pour plus de confort, un 486 DX2/66 sera bienvenu: c'est le prix à payer pour bénéficier d'un affichage fluide (et je vous en parle même pas pour faire tourner l'option S-VGA).

Comme au bon vieux temps

Je l'avoue, j'ai un faible pour les simulateurs de vol de la Première Guerre mondiale. Avec Wings of Glory, l'ambiance est au rendez-vous. Le mécano de la base donne une impulsion à l'hélice en bois, et le grondement chaotique d'un bon vieux moteur à pistons se fait entendre. Le décollage est aisé sur ces vieux coucous : moteur à plein régime et petit coup sur le manche nous arrachent du plancher des vaches. Côté pilotage, le biplan accuse suffisamment d'inertie pour qu'on ait l'impression de piloter un avion d'époque (ça n'a peut-être rien à voir avec la réalité, mais je n'ai pas de vétérans sous la main pour vérifier le bien-fondé de la simulation). Quand on effectue une manœuvre un peu violente, la structure en toile et en bois des ailes se met même à grincer, c'est très bien vu. L'instrumentation est sommaire, comme il se doit : altimètre, compas, tachymètre et horizon artificiel. Chacun des cinq appareils que vous pouvez piloter dispose de son propre cockpit. Certains diminuent cruellement le champ de vision. Il suffit alors d'appuyer sur la touche C pour passer en vue plein écran. Dès la première mission, on ressent du plaisir à voler à faible vitesse pour affronter les Allemands en "dogfight" (pour les anglophobes, "dogfight" ne signifie pas que vous devez descendre des pitbulls qui sautent en parachute, mais que c'est du combat au corps à corps.) Une fois la cible repérée, on lui colle le train à bonne vitesse en essayant de la truffer de pruneaux avec la mitrailleuse. Pas de radar, pas de missiles autoguidés, pas de leurres. Du pilotage pur. Le pied! Les commandes de base s'effectuent au joystick (Flightstick Pro et Thrustmasters bienvenus), et comme à l'accoutumée chez Origin, presser le second bouton de tir tout en bougeant le manche permet de tourner la tête pour regarder ce qui se passe sur les côtés et derrière. Évidemment, il est quasiment impossible de garder l'ennemi dans la ligne de mire sans faire usage du palonnier que l'on contrôle avec le clavier (ou avec des pédales pour ceux qui sont équipés). En plus, à la différence de la guerre moderne, on a droit à l'erreur. Quelques bastos ne suffisent pas à dégommer un avion, et il faut s'y reprendre à plusieurs fois pour abattre sa cible. Ce qui est aussi valable pour











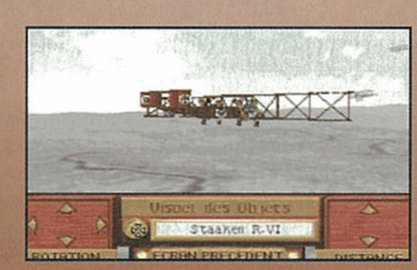














Wings of Glory réunit une bonne partie des machines volantes de la Première Guerre mondiale





soi : on est bien content de rentrer à la base en laissant un sillage de fumée et le fuselage en dentelle pour aller se faire engueuler par Harry le mécano.

Des Allemands de toutes les couleurs

Wings of Glory propose près de quarante missions différentes. Après les vols pépères du début, on peut se lancer dans le vif du sujet. Entre les avions allemands, les zeppelins, l'artillerie anti-aérienne, les trains blindés et autres tanks, Origin s'est donné du mal pour varier les plaisirs. Les appareils ennemis sont très réussis, et je tire mon chapeau aux Allemands qui volaient dans des machines bariolées (bleues, jaunes, roses), alors que les alliés disposaient déjà de camouflages. Entre chaque mission, les dicussions avec les membres de la base et les fermières locales permettent de relaxer le pilote qui aura survécu à l'enfer du feu et du plomb. Il y a même des coupures de presse d'époque qui retracent les moments clefs de la grande guerre. Si vous veniez trop rapidement à bout du scénario de Wings, un générateur de missions est disponible, dans lequel on peut choisir son appareil et le type de mission.

Les options de Wings of Glory sont bien fournies, et on pourra paramétrer la difficulté (décrochement, enrayement de la mitrailleuse, collisions aériennes) ou le degré de détail de la 3D (arbres, nuages, brouillard). L'interface est en tous points similaire aux précédentes productions de l'éditeur texan, c'est-à-dire de bon aloi. On appréciera d'avoir une aide à la gestion des cibles et de pouvoir abréger les phases d'atterrissage et de vol d'approche. Un enregistreur permet de revoir un film du vol, mais n'est pas très pratique pour retrouver les passages les plus intéressants. Finissons quand même sur une note optimiste en mentionnant les bruitages de très bonne facture (ah, le cri d'agonie des méchants quand on les shoote à bout portant !) et une musique passe-partout à défaut d'être démente.

EDITEUR : Origin • CONFIG. : minimum 486 SX25. DX2/66 recommandé. 8Mo de RAM. Cartes son Adlib, Soundbblaster, 16, General Midi. • DISTRIBUÉ PAR : Electronic Arts (16) 72.17.07.83.

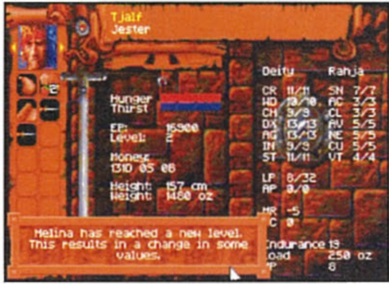
Arme secrète de l'aviation allemande pendant la Première Guerre mondiale, la "Flying Bertha" n'a jamais pu prendre part au conflit, le seul prototype ayant explosé la veille de l'armistice. Réjouissons-nous, le cours de l'histoire en aurait été bouleversé.

Avec Wings of Glory, on a davantage envie de saisir les subtilités du pilotage qu'avec un simulateur d'avion de chasse ultramoderne, et cela, ses concepteurs l'ont bien compris. Pourtant, la réalisation 3D et le système de scénario donnent à penser qu'Origin réutilise jusqu'à plus soif des formules qui ont déjà fonctionné.

TECHNIQUE 77 ■ INTERET 83



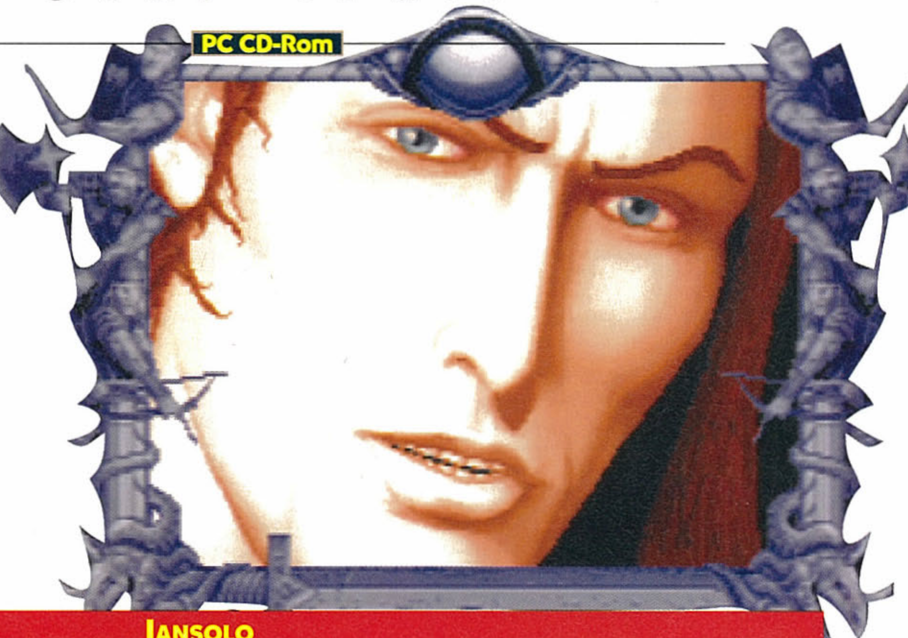
- UTILISER LA TOUCHE E POUR COUPER LE MOTEUR. ON PEUT AINSI PLANER ET RELANCER LE MOULIN POUR REPRENDRE BRUTALEMENT DE LA VITESSE, À LA GRANDE STUPÉFACTION DE L'ADVERSAIRE. À UTILISER AVEC PARCIMONIE EN RAISON DES RISQUES D'INCENDIE AU NIVEAU DU MOTEUR ET DE L'AVION.
- APRES AVOIR DÉGOMMÉ UN ZEPPELIN, EFFECTUER INSTANTANEMMENT UN PIQUÉ OU UN CABRAGE POUR ÉVITER DE SE PRENDRE EN PLEINE POIRE L'ENVELOPPE EN PERDITION.



Chaque personnage est défini par un nombre impressionnant de paramètres... On connaît même sa taille et son poids !

Realms of Arkania : Star Trail

PC CD-Rom



Orcs and Rôles

Après le premier volet intitulé Blade of Destiny, voici Star Trail, la suite de la saga de Realms of Arkania, adaptation officielle du jeu de table allemand l'Œil Noir.

IANSOLO

Amis des jeux de rôles, bienvenue ! Avec Star Trail, vous allez avoir votre compte de caractéristiques puisque chaque personnage comprend pas moins de 50 paramètres différents (force, sagesse, endurance mais aussi avarice, capacité à dompter les animaux, sens de l'orientation...). Il ne fait pas de doute que l'ordinateur rend possible ce qui est très fastidieux pour le maître de jeu dans une version papier. Le ton est donné si on choisit de générer soi-même ses personnages : il faut près d'un quart d'heure pour régler un seul perso (l'équipe en réunit six) et c'est carrément complexe. Tant mieux ! Votre quête prend place dans le monde d'Arkania où coexistent les races chères à la mythologie celtique et viking : orcs, elfes... Ce monde est vaste et propice aux explorations et combats, de bonnes occasions d'endurcir et faire progresser votre bande de joyeux lurons. La quête du départ est simple : mettre la main sur la pierre Salamandre, ce qui ne peut se faire sans user de diplomatie auprès des autres races. On n'est pas dans un jeu de baston pur ! Si vous n'aimez que l'action, vous risquez d'être déçu car les dialogues avec les personnages non joueurs sont indispensables pour progresser dans l'aventure.

Pas démentiel mais très complet

Star Trail mélange, pour notre grand plaisir, des modes de visualisation différents. Les déplacements dans les villes et les donjons se font en 3D mappée avec rotations à 360°. En fait, c'est un "case à case" amélioré : il n'est pas possible de s'arrêter à une position intermédiaire bien que le déplacement d'une "case" à l'autre soit fluide (un mélange de Lands of Lore et Arena). L'écran n'est pas très gros, mais on peut lever et baisser la tête et c'est assez rapide. Ensuite, dans la campagne, on se déplace sur une carte avec tout plein d'options pour suivre des routes ou explorer de nouveaux chemins. Les distances à parcourir sont vastes, et quand il s'agit d'établir un campement pour la nuit, on a la possibilité de soigner les persos, lancer des sorts et répartir des tours de garde en prévision des attaques surprises. Les combats ont lieu en perspective isométrique. Bien qu'un mode "automatique" existe, on peut contrôler individuellement chaque membre de l'équipe pour les faire bouger et atta-



Les combats peuvent être laissés aux bons soins de l'ordinateur (qui joue mieux que dans Blade of Destiny) ou contrôlés en manuel pour plus de précision.



Les déplacements extérieurs se font en fondu enchaîné grâce à la 3D mappée.

quer. La cinquantaine de monstres différents et les sorts permettent d'admirer de petites animations. Côté réalisation, on voit tout de suite que Star Trail est l'œuvre d'une équipe de développeurs teutons : l'interface est bien carrée et les options nombreuses (gestion d'objets, automapping, etc.). Dans la plupart des écrans, un clic sur le bouton gauche permet de faire apparaître la liste des fonctions disponibles, ce qui est plus clair dans un premier temps comparativement aux icônes. Les déplacements en 3D sont doublés par les touches du clavier (flèches de direction et pavé numérique), ce dont ne pourraient se passer les vieux habitués de jeux de donjons. Et tenez-vous bien : il y a même un économiseur d'écran intégré dans le jeu. C'est très pratique pour protéger votre moniteur quand, en plein milieu d'une partie, vous allez compulser un vieux grimoire de magie dans la bibliothèque de votre manoir (400 marches à gravir) ou vous faire réchauffer un bol de bouillon de crapaud au micro-ondes.

EDITEUR : US GOLD • NOTICE en anglais, 1 joueur, 486 SX33 avec 4 Mo RAM recommandé, 24 Mo sur le disque dur (31 Mo pour installer le speech pack), 580 Ko de mémoire conventionnelle, 670 Ko d'EMS, 64 Ko d'XMS. CARTES SON : SoundBlaster, WaveBlaster, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, General Midi.



+

Un véritable jeu de rôles très complet.
Un monde vaste et varié.
Deux niveaux de difficulté.
Durée de vie importante.

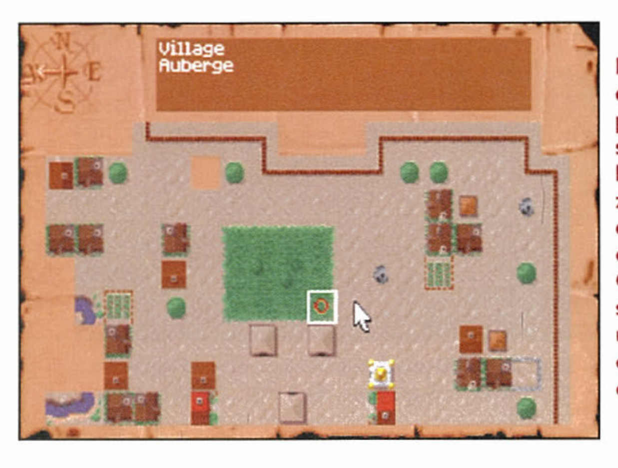
–

La réalisation graphique est correcte, sans plus.
Un peu complexe pour le joueur occasionnel.

Même s'il ne casse pas trois pattes à un canard, Star Trail réunit, sous une réalisation sans ratés, les ingrédients nécessaires à un bon jeu de rôles sur ordinateur.



TECHNIQUE 72
INTERET 81



L'automapping de Star Trail est particulièrement sophistiqué avec la possibilité de zoomer et d'inscrire des commentaires. On peut même se déplacer vers un lieu précis en cliquant sur la carte !





Lamborghini Diablo VT

Porsche 911



Chevrolet Corvette ZR-1



Ferrari 512 Testa Rossa



Dodge Viper RT/10



Honda Acura NSX



Mazda RX-7



Toyota Supra Turbo

The Need for Speed

3DO



Un certain besoin de vitesse

Jamais le titre d'un jeu n'aura été choisi aussi à propos : c'est vrai que l'animation du dernier-né d'Electronic Arts aurait gagné à être plus rapide ! Fort heureusement, là est son unique défaut.

LORD CASQUE NOIR

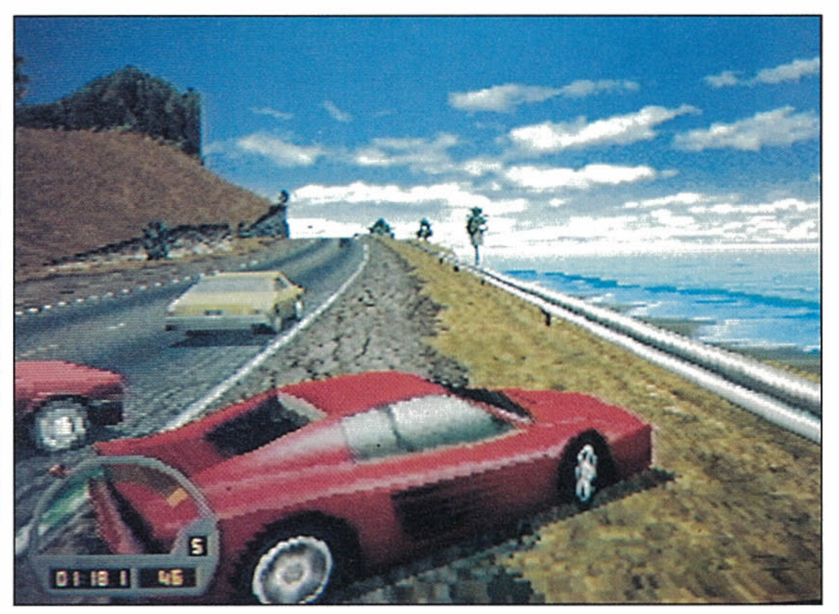
Alors que Pinky attendait avec la plus grande impatience l'excellent Fifa Soccer, je guettais pour ma part l'arrivée du premier jeu de course de voitures digne de ce nom sur 3DO. Si l'on omet volontairement le grandissime Road Rash qui s'apparente volontiers à ce type de simulation et Crash'n Burn rapidement gonflant et du coup sans grand intérêt, Need for Speed fait figure de messie. Dès l'entrée en matière, Electronic Arts nous plonge dans le bain de chrome lors d'une superbe séquence vidéo dont la qualité n'a d'égale que celle de Road Rash. Format cinémascope, couleurs vives, effets spéciaux, décors de rêve, musiques made in California, tous les ingrédients du "je t'en fous plein la vue" sont là, et l'odeur de la frime se répand en dehors de l'écran. Tout ceci pour finalement laisser place à l'écran du menu principal. Là encore, luxe et design original sont le fait de graphistes faisant preuve de bon goût. Remarquez que l'on est habitué à ces écrans hors normes depuis le tout début de la 3DO.

Test Drive 4 ?

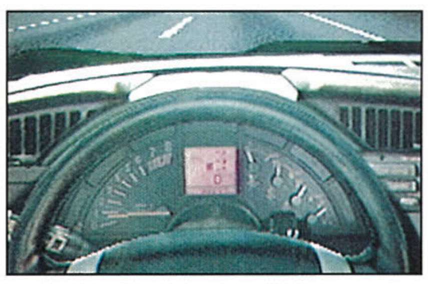
Nombre de possesseurs de 3DO étant anciens ou toujours détenteurs de micro-ordinateurs, l'évocation du nom de "Test Drive" ne devrait pas laisser beaucoup d'entre eux sans réaction. Ce jeu de simulation de conduite sortie dans un premier temps sur Amiga nous avait littéralement émerveillés. Pour la première fois, un éditeur nous proposait une simulation de conduite plus proche de la réalité que du simple jeu d'arcade. Puis ce fut le tour de Test Drive II, suivi quelques temps après par le troisième du nom. The Need for The Speed est sans l'ombre d'un doute le quatrième jet apocryphe de cette trilogie à succès. Règles, mode de jeu, style de conduite et enfin bruitages en sont entièrement issus. Le principe reste ainsi le même que dans le Test Drive d'antan, à savoir qu'il vous faut parcourir plusieurs tronçons d'une route tout en évitant les voitures qui s'y trouvent, en guettant les radars et surtout en tentant de parvenir au bout avant votre concurrent. Les parcours sont au nombre de trois et leur longueur varie approximativement entre 15 et 35 minutes selon la qualité de votre prestation.
Le plus facile se déroule sur une autoroute traversant la ville. La largeur de la route et les longs virages qui la dessinent, permettent de tirer pleinement profit de la puissance que vous offre votre véhicule. Les pièges sont peu nombreux, mais les patrouilles de police sont, elles, fréquentes. Votre détecteur de radar vous renseigne d'ailleurs sur la distance qui vous en sépare grâce à un petit appareil émettant une série de "bip" plus ou moins espacés. Lorsque je vous dis que ça ressemble à Test Drive ! La décision de ralentir ou bien au contraire de semer les forces de police vous incombe entièrement, sachant que si vous vous faites arrêter, vous prendrez immanquablement une prune et perdrez quelques secondes précieuses compte tenu du challenge disputé. À la troisième contravention, le détour par la prison aura eu raison de vous. Mais le parcours en ville offre aussi l'avantage d'un excellent apprentissage quant au maniement du véhicule. Autant la conduite est aisée avec un joystick analogique, autant le dosage de l'angle du volant n'est pas chose facile avec le concours du joypad. Pour corser l'affaire, les voitures ont une certaine inertie qui oblige à anticiper



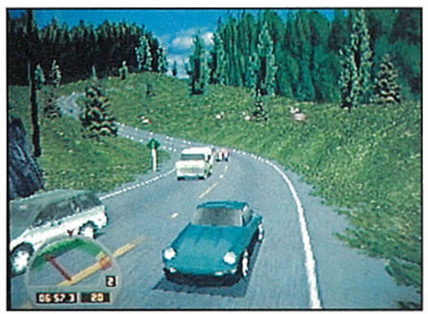
La police est omniprésente. Si vous tombez sur une patrouille, vous devrez soit ralentir, soit les semer. Attention, car au bout de 3 P.V., c'est la taule.



Un truc énervant : on ne peut pas franchir les limites des bas-côtés. Et moi qui aime bien pouvoir aller partout, mon Dieu que je suis frustré !

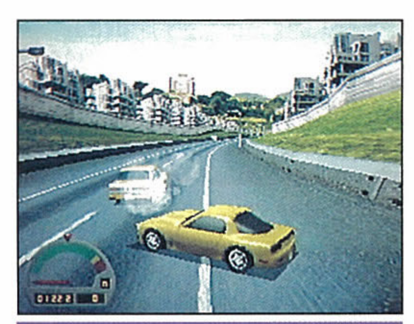


Le tableau de bord varie bien sûr en fonction de la voiture que vous pilotez.



Rares sont les jeux à arborer un tel graphisme. Le nombre d'objets et les textures qui les habillent restent un modèle du genre.

ses mouvements. Le second parcours se situe sur la côte. Les virages y sont nombreux, mais la route possède plusieurs voies sur d'importantes portions. Les lieux traversés sont assez variés, avec notamment un passage en forêt absolument magnifique. Enfin, les chevronnés du volant lui préfèreront sans l'ombre d'un doute le parcours en montagne. Montées importantes, virages serrés : les pointes de vitesses sont donc rares et la circulation à double sens très dense. Cette densité varie d'ailleurs selon le niveau de difficulté choisi. Il en existe trois. Les deux premiers utilisant une boîte automatique, ne permettent pas de tirer parti de toute la puissance du moteur. En mode "facile", chaque parcours se termine même en deux tronçons au lieu de trois. Le mode "pro" offre, quant à lui, une conduite entièrement manuelle et une densité de trafic plus élevée. C'est bien entendu dans ce mode que le jeu prend toute son ampleur. On peut alors réellement piloter sa voiture comme on l'entend, et les grandes vitesses obtenues impliquent souvent l'utilisation du frein à main dans les virages. Dérapages et contre-braquages ne viennent que renforcer la qualité de la simulation. Mais revenons un peu sur cette fameuse circulation. Une fois n'est pas coutume, les voitures, ou plutôt leurs conducteurs, font preuve d'intelligence. Ils commencent à déboîter puis se rabattre si le danger est trop important, tentent d'éviter tant bien que mal les tarés que vous êtes, klaxonnent, font des appels de phares et se rangent sur le côté lorsqu'ils estiment que vous pétez complètement les plombs. De plus, la densité elle-même est très réaliste. Les voitures se suivent et se doublent à des intervalles qui rappellent fortement ceux que l'on rencontre sur nos routes de campagne.



"J'ai cassé mon bec". Après un petit accident, vous verrez votre moteur fumer. Résultat des courses : vous perdez une vie (sur les trois du départ) et un temps précieux.



Les meilleurs moments de la course peuvent être revisionnés sous différents angles à l'aide du ralenti. Hélas, le placement des caméras n'est pas très spectaculaire.

De la Toyota Supra à la Diablo

Les bolides que vous pouvez piloter sont au nombre de huit. Le plus puissant ? La Lamborghnini Diablo. Hélas, même avec une torpille pareille entre les mains, l'impression de vitesse n'est pas au rendez-vous ! C'est quasiment deux fois plus lent que Road Rash. Ça, c'est lorsque l'on est spectateur. Lorsque l'on est joueur, on finit pas se prendre au jeu, d'autant plus que l'aspect simulation y est très réaliste. La meilleure impression s'obtient, quoi que l'on en dise, de l'intérieur de la voiture. Ah oui, je ne vous l'ai pas dit, mais à l'image de Virtua Racing, il existe trois positions de conduite : à l'intérieur, juste derrière la voiture, ou une vue arrière un peu plus lointaine. À tout moment du jeu, il est possible de stopper l'animation pour revoir un passage au ralenti ou pour se renseigner sur la position du conducteur adverse. Ce dernier possède d'ailleurs le véhicule que vous avez bien voulu lui donner, sachant que vous pouvez avoir la même voiture et qu'il n'est pas non plus à l'abri de la police ou des accidents. En règle générale, la difficulté du jeu reste trop simple. On parvient très rapidement à se hisser parmi les meilleurs score, et l'on finit par regretter que les parcours soient si petits et si peu nombreux. Mais ils sont si réussis que l'on a perpétuelle-



\+

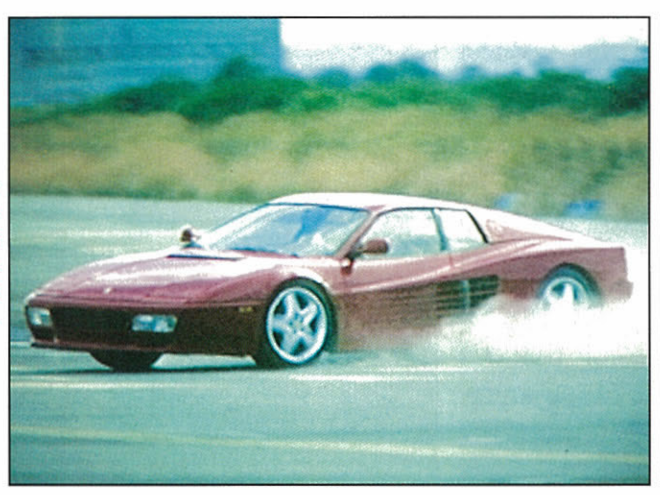
Waow le graphisme !
Le nombre élevé de détails.
L'aspect simulation.

\-

L'animation globale un peu lente.
Les bruitages moyens.
Jeu trop facile.

Le design des menus est comme à l'habitude relativement soigné.





Chaque voiture vous est présentée à travers une vidéo.



Dans le parcours en montagne, les abords du dernier tronçon sont recouverts de neige. Évitez donc d'aller y faire un tour, car vous aurez du mal à en sortir.

ment envie de rouler droit devant soi sans jamais s'arrêter, ne serait-ce que pour profiter de l'incroyable beauté des décors.

Un graphisme exceptionnel

Le réalisme et le nombre de textures renvoient n'importe quel jeu de ce type à la case départ. Je vous assure qu'avec un graphisme pareil, il ne faut pas pousser l'imagination bien loin pour se croire sur la route. C'est si réaliste que l'on a du mal, dans un premier temps, à conduire tant on a de cesse de "zieuter" de tous les côtés pour ne pas laisser échapper une seule miette de ce fabuleux tableau. Vraiment rien à dire, c'est grandiose. La représentation des voitures, surtout de la vôtre, est à l'image du décor (entendez par là quasi parfaite). De plus, de nombreux éléments viennent enjoliver le tout, comme par exemple la fumée sous les roues. On peut toutefois regretter la suspension un peu souple d'une voiture comme la Diablo, ce qui a pour conséquence des réactions pour le moins étranges.C'est vrai que l'animation aurait gagné à être plus rapide, mais soyons réalistes, au vu du nombre d'éléments constituant les décors, on ne peut pas tout avoir. Les accidents sont eux aussi très spectaculaires ! Encore faut-il avoir l'animation devant les yeux pour pouvoir en juger. Les bruitages sont en contrepartie assez pauvres et bien en deçà de ce qui aurait pu être fait. Voilà qui est fort dommage. Si j'avais personnellement un second reproche à faire (lenteur d'animation mise à part), ce serait la trop grande facilité du jeu. On arrive trop rapidement à battre son adversaire, à voiture égale bien sûr, même en mode "pro". Enfin, et au risque de me répéter, c'est tellement beau que l'on en redemande.

EDITEUR : Electronic Arts • TELEPHONE : (16) 72 17 07 83 • MACHINE : 3DO • NOTICE : V.F. • NOMBRE DE JOUEURS : 1.

REMARQUES

L'utilisation du nouveau joystick analogique de CH Products pour 3DO offre une précision très supérieure au joypad.

Un graphisme sans égal, une réalisation très soignée, difficile de ne pas craquer pour The Need for Speed. Certains le trouveront un peu lent, d'autres trop facile, personnellement j'ai adoré.

TECHNIQUE 91 | INTERET 86

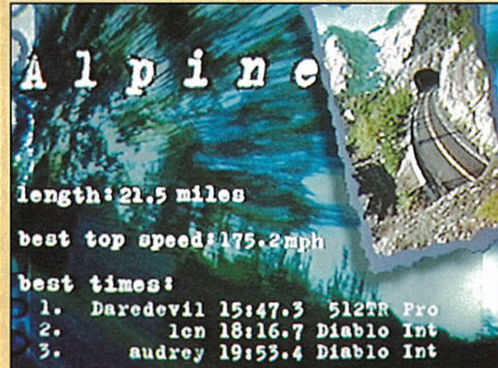
LES TROIS PARCOURS



City : Le plus facile, avec une circulation à sens unique et très peu de virages.

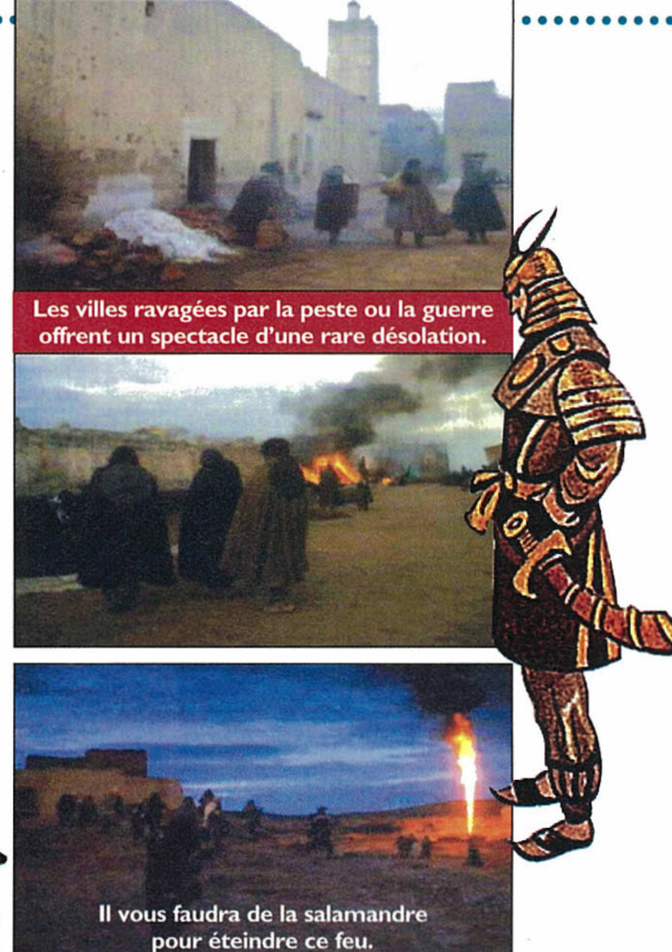


Coastal : Un parcours le long de la côte. La route et large, mais certains passages nécessitent une grande attention.



Alpine : Un tracé sinueux agrémenté de nombreuses côtes et d'une circulation dense à double sens.





Les villes ravagées par la peste ou la guerre offrent un spectacle d'une rare désolation.

Il vous faudra de la salamandre pour éteindre ce feu.



Léo de Urlevan



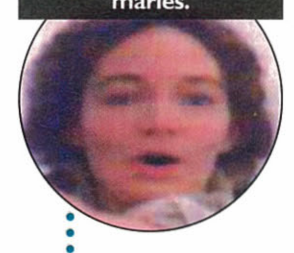
Youssouf vous propose quelques missions assez faciles.



Ce vieil homme vous racontera plusieurs légendes.



Ils sont assez mal assortis, mais ils sont mariés.



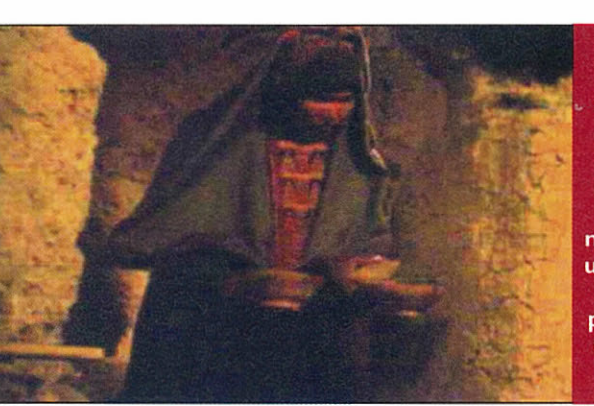
Marc

Marre des jeux de gestion trop compliqués par les 10 000 commandes permettant de réussir à équilibrer un budget ? Marre des jeux où l'on n'apprend rien ? Envie d'évasion dans les pays les plus lointains ? Ce soft vous est destiné...

C'est fou ce qu'il y a comme jeux inspirés de bouquins en ce moment : Prisoner of Ice ("Lovecraft"), Discworld ("Pratchett") en cours de développement, par exemple. Marco Polo rentre aussi dans cette catégorie puisqu'il est inspiré du "Livre des Merveilles" écrit par ce marchand. Eh oui, Marco Polo n'était pas un voyageur tel Colomb quelques siècles plus tard, mais un marchand. Dans ce soft, vous n'incarnez pas cet homme illustre, mais votre périple vous permettra de suivre sa trace d'une manière aussi souple que possible. Pas la peine de suivre cet explorateur pas à pas, vous pourrez revenir en arrière au gré de vos missions.
Ces dernières seront d'ailleurs votre motivation principale pour vous permettre d'être célèbre. Vous pourrez commencer votre voyage dans cinq villes différentes, en sachant qu'il est plus facile de commencer dans celle qui sera le plus à l'ouest : Acre. Vous devrez alors vous constituer une caravane solide pour aller assez loin. Celle-ci devra être composée de porteurs et de guerriers, les premiers étant les paramètres de la charge que vous pouvez déplacer entre deux villes, les deuxièmes la protection apportée à toute l'équipe. Bien entendu, vous devrez faire manger tout ce petit monde en achetant de la nourriture dans chaque ville. Parfois cette ville sera une ville dont l'économie privilégie plus le commerce que la bouffe : par conséquent, il n'est pas dit que vous aurez assez de vivres pour repartir. Alors de deux choses l'une, soit vous vous séparez d'une partie de votre équipe, soit vous attendez une semaine ou plus pour pouvoir acheter davantage de nourriture. Mais attention, le temps est un facteur très important : le jeu se déroule en 310 semaines. Vous devrez donc remplir un maximum des 32 missions dans ce très court laps de temps. Néanmoins, vous pourrez les effectuer une par une si vous êtes pressé.

Des missions de difficulté croissante

Lors de vos déplacements, vous traverserez des villes où, au hasard des rencontres, vous parlerez avec des personnages importants qui auront toujours besoin qu'on leur rende un petit service. Dans les premiers temps, ce n'est pas très astreignant : un personnage important du clergé (incarné par Burt Lancaster !) vous demandera de lui ramener un certain métal dans une ville située à quelques semaines de marche. Youssouf, un chef arabe, vous



Dans certaines villes, vous pourrez manger un petit repas plus ou moins bon.



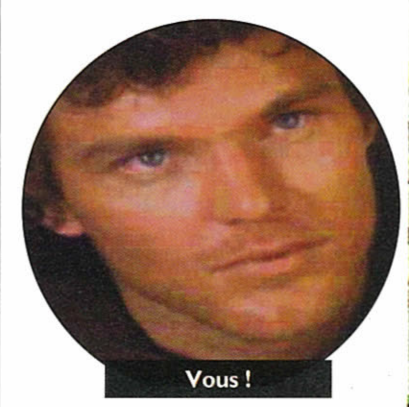
Sur ce tableau, vous devrez positionner convenablement vos hommes afin de protéger les biens transportés.



Le moine tibétain vous proposera une mission des plus difficile.



Le légat du pape n'est autre que Burt Lancaster !



Vous !

demandera de lui rapporter du sucre pour son thé à la menthe. Plus tard, vous devrez user de tact et de diplomatie pour ramener la femme d'un chef mongol partie du foyer. Ou bien éteindre un feu dans une ville avec une salamandre (en fait, la salamandre n'est pas l'animal que vous connaissez tous, amateurs de jeux de rôles, mais un métal. Et ça, vous l'apprendrez en passant dans une autre ville). Si certaines missions se résolvent en deux temps-trois mouvements, vous devrez, pour les plus difficiles, errer dans tout le pays en quête de renseignements. Pour les plus faciles, la personne vous demandant le service vous dira où aller pour trouver l'objet ou la personne convoitée. Pour les plus dures, c'est "démerde-toi, j'ai pas que ça à faire, j'ai une guerre à gagner". En effet, les différentes contrées sont sans arrêt en guerre : entre mongols et sarrazins par exemple. Lors des phases de dialogue, il ne vous faudra pas dire n'importe quoi, sinon vous serez immanquablement massacré. Si vous remplissez beaucoup de missions, vous commencerez à être connu et c'est là que réside un des principaux intérêts du jeu. Malgré toutes ces missions, vous pourrez simplement faire du commerce paisiblement et gagner un maximum de pognon très facilement en marchandant à qui mieux mieux. Je vous donne un petit exemple. Commencez le jeu à Acre. Allez à Laïs, achetez-y du coton vendu approximativement à 25 francs le lot. Marchandez à donf, et vous devriez payer 12 dinars le lot. Bonne bascule, non ? Vous commencez la partie avec 600 balles, ce qui fait que vous pouvez



tips

■ Pour la mission "Le captif des sarrasins", lors du dialogue, répondre : "Oui, oui, non, oui". Ne pas hésiter à se référer à l'éducatif. C'est à Argiron que l'on trouve de l'argent (le métal). Marchandez à donf.

nourriture

Le menu caravansérail où vous pourrez modifier à loisir le nombre de porteurs et votre garnison.

co Polo

PC CD-Rom

Il est arrivé à pied par la Chine.*

* Nudge ! nudge !

Découvrez, grâce à ce soft, l'Asie

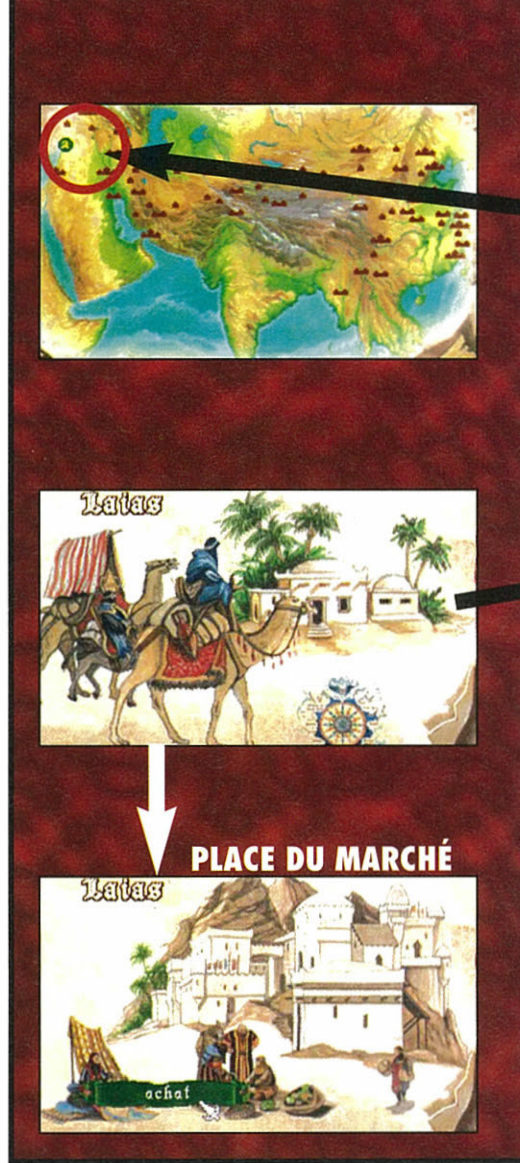


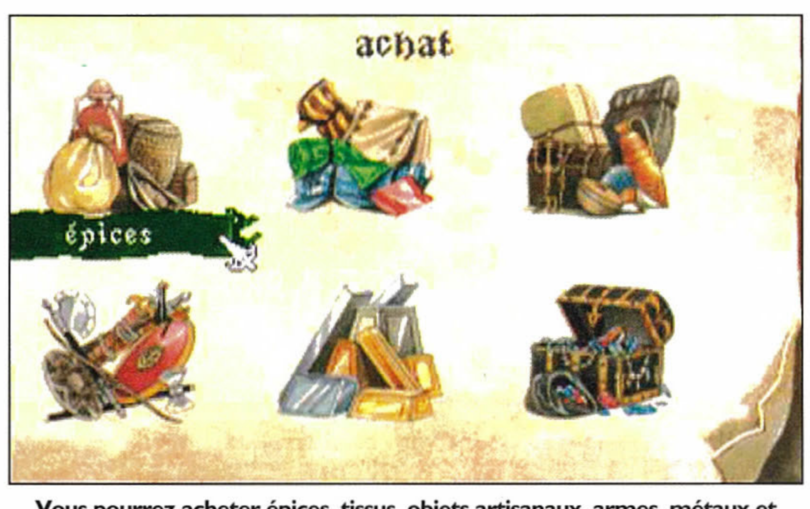
Un marchandage en bonne et due forme.

en acheter 50 lots. Revenez sur vos pas à Acre et revendez votre camelote. Le marchand devrait vous faire une proposition à 35 brouzoufs le lot, car le tissu se vend relativement bien dans cette ville. Proposez lui 70 écus. Il vous dira que vous voulez le ruiner, qu'il va mourir, mais restez ferme. Vous pourrez vendre tout le lot à 68 dollars. Ce qui nous donne 3 400 trucs et 2 800 machins en bénéfice net. Enfin, c'est un peu plus compliqué quand même car il faut acheter des chameaux et une escorte pour ne pas se faire dépouiller de toute sa marchandise entre les deux villes par ces salopards de brigands, et vous aurez besoin d'acheter à bouffer mais vous pourrez, après quelques allers et retours, gagner encore plus d'argent. Et lorsque vous en aurez suffisamment, vous pourrez pousser une petite pointe un peu plus au nord pour acheter des bijoux (pas besoin de beaucoup de porteurs, mais une lourde escorte), ce qui, soit dit en passant, vous fera très vite devenir millionnaire. Une fois millionnaire, plus la peine de vous consacrer au commerce, vous roulerez sur l'or ; votre but sera alors de remplir les missions...

L'ambiance des 1001 nuits...

On s'y croirait vraiment... Les musiques apportent vraiment un plus que l'on ne peut trouver dans aucun des autres jeux de ce type. Lorsque vous êtes en Perse par exemple, des musiques arabisantes de très bonne qualité seront jouées dans vos déplacements. Arrivé au Tibet, ce sera pareil, mais avec les voix en plus. C'est de tellement bonne qualité, que l'on dirait que le CD joue des pistes audio. Et pourtant non ! C'est d'autant plus exceptionnel que chaque morceau est très long ! Pour chaque région, vous découvrirez une musique à couper le souffle (il y en a 60 !). Lorsque vous vous déplacez entre deux villes, à chaque fois une séquence vidéo est jouée, de qualité moyenne celle-là. Mais elles sont vraiment nombreuses, et mises bout à bout, ça fait quand même 25 bonnes minutes. Elles peuvent représenter des barbares qui vous attaquent ou encore un de vos hommes qui s'est fait piquer par un scorpion... Ou bien une avalanche qui vous tombe sur le coin de la gueule... Ou bien un de vos hommes qui pique de la thune dans votre bourse. Pas toujours drôle la vie d'un marchand. Et je vous parle même pas du reste. Euh ben si, en fait, je vais en parler, c'est mon boulot. Lorsque vous ren-





Vous pourrez acheter épices, tissus, objets artisanaux, armes, métaux et bijoux dans ce menu. Attention, tout n'est pas disponible dans chaque ville.

du XIII ème siècle et les joies du marchandage...

trez dans un centre ville, vous pouvez faire des rencontres. Et dans ce cas, des images numérisées sont affichées sur l'écran pendant qu'un homme parle des actions que vous êtes en train de vivre. Et là, tenez vous bien, c'est 2 500 images et 6 heures de voix sur un seul CD ! Toutes ces séquences proviennent d'un film dont les protagonistes sont plus ou moins connus. Dans la série des plus (connus) : Burt Lancaster, Leonard Nemoy (Spock) ou encore Anne Bancrof. Bien entendu, toutes les images n'ont pas été digitalisées. Lorsque vous arrivez dans une ville, que vous achetez ou vendez des objets sur la place du marché, tout ce que vous voyez sur les captures d'écran et qui ne ressemble pas à un film, est tiré de tableaux d'une certaine Florence Magnin. C'est vraiment très beau, malgré une perte évidente entre le travail original de cette fille et ce que vous voyez à l'écran. Dommage, on aurait souhaité un peu moins de digits et des tableaux en SVGA, par exemple.

EDITEUR : Infogrames • NOTICE : VF • PRÉVU SUR : CD-I • TEL : (16) 72.65.50.00. • CONFIG. : 386 à 25 Mhz. • PREVU sur CD-I.

Voilà un jeu qu'il est bon! Parfait pour les débutants dans ce genre, il n'intéressera cependant les fanatiques du genre qu'assez brièvement de par un nombre d'actions limité. Néanmoins les missions occasionnent un regain d'intérêt.

TECHNIQUE 80 INTERET 85



+

Toutes ces vidéos, ces images, ces musiques traditionnelles... Partie éducative très poussée. Un jeu qui m'a cultivé !

–

Les tableaux ne sont pas superbement scannés. Peut-être un peu simple quand même.

REMARQUE

Non content d'avoir fait un jeu qui est loin d'être con, eu égard à l'aspect culturel qu'il apporte, Infogrames a rajouté une partie éducative se rapportant aux étapes les plus importantes du voyage de Marco Polo. Divisé en huit menus, eux-mêmes divisés en sous-menus, il pourra apporter une certaine aide pendant le jeu pour peu que vous ne trouviez pas la ville où vous procurer un certain matériel.

LES ENVIRONS DE LAÏAS

Sebasto

fin du tour

Arcingan

Acre

Mossoul

Le chef des armées sarrasines s'appelle Youssouf. C'est un homme cultivé aimant recevoir les étrangers de passage...

Suite

À Mossoul, Youssouf vous confiera plusieurs missions.

Overlord

Amiga



Intéressant et bien fait

Assez dépouillé graphiquement, Overlord bénéficie d'une bonne fluidité d'animation et d'une présentation très correcte. Les missions étant pour la plupart de qualité, le dernier né de Virgin vient combler un manque sur Amiga : celui des simulateurs réussis.

Overlord Casque Noir









Attaque d'une usine... la fumée me trahit la destruction du bâtiment.

La dernière simulation de vol de chez Virgin est en fait une adaptation d'un jeu PC. Overlord, comme son nom l'indique, se déroule dans la période de libération de la France. 1944, les alliés débarquent, et avec eux une floppée d'aéronefs envoyés essentiellement par les Anglais... enfin, en ce qui concerne les chasseurs tout du moins. Overlord vous invite à vivre, ou à revivre peut-être pour certains (il n'y a pas d'âge pour pratiquer l'informatique, n'est-il pas ?) les périlleuses missions de ses pilotes héroïques.

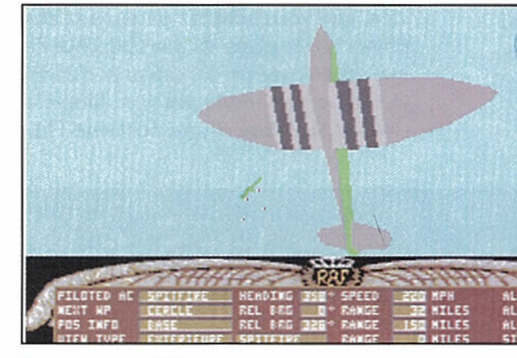
Une présentation chronologique

En opposition à bon nombre de simulateurs de vol, OverLord vous place d'emblée dans la peau d'un officier allié dont vous ne pouvez pas choisir le nom. Idem pour votre première mission. Vous vous retrouvez en l'air, alors que vous n'avez strictement rien demandé. Mais qu'importe, vous êtes là pour répondre aux ordres et il ne s'agit point de tergiverser. Cette présentation un peu abrupte des choses permet en réalité de plonger directement



Les écrans intermédiaires du jeu sont pour la plupart très bien réalisés, compte tenu du nombre de couleurs employées.

dans le scénario du jeu. C'est-à-dire que, dorénavant, vous devrez suivre au jour le jour la progression logique des choses comme le faisaient les pilotes d'antant. Une vue aérienne de la base vous permet d'accéder à la salle de briefing, à la tour de contrôle, à votre chambre et aux divers endroits ouverts au militaire que vous êtes. "Aujourd'hui, il ne fait pas beau, on ne vole pas". Vous allez donc en profiter pour dormir. Mais rien ne vous empêche de désobéir aux ordres et d'enfourcher votre tagazou préféré afin de provoquer l'ennemi. On vit donc l'histoire pleinement, aussi bien du côté pile que du côté face. Cela n'est pas pour vous déplaire,



Les vues extérieures sont nombreuses, mais les touches permettant de les exploiter ne sont pas des plus pratiques.

loin de là. Bien sûr, mieux vaut respecter l'ordre chronologique des choses en se rendant aux bons endroits et aux bons moments. Vous rendre avant toute chose au briefing, puis à la tour avant de monter dans votre appareil paraît être le plus raisonnable des choix.

Fluide sur 1200

Selon la mission que l'on vous aura confié, vous allez devoir bombarder des convois,

L'animation est fluide, au détriment d'un graphisme assez sommaire.



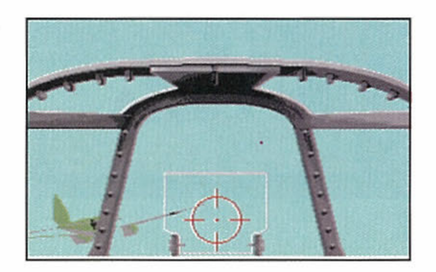


Chaque appareil possède un tableau de bord qui lui est propre.



+ Les missions variées, l'animation.

– La pauvreté des décors, des touches peu pratiques.



intercepter des bombardiers ou mener bataille contre d'autres chasseurs. Les missions sont variées, palpitantes et relativement fidèles à la réalité. En tout état de cause, l'animation est relativement fluide, y compris lors des vues extérieures, qui sont à ce propos fort nombreuses. Cela se fait hélas au détriment du nombre de détails. Bâtiments et avions sont en effet réduits à leur plus simple expression polygonale (pour reprendre les termes de Iansolo). Cela ne me gêne pas personnellement, car je continue de penser que dans un pareil programme, la fluidité est ô combien plus importante que la beauté des décors ! Que ceux qui ne sont pas d'accord se rabattent sur Tornado par exemple.

La maniabilité de l'appareil laisse par contre un peu sur sa faim, avec des réactions quelquefois imprécises et incohérentes. Mais avec de l'entraînement, on parvient rapidement à corriger le défaut. Vous pouvez piloter l'aéronef qui vous intéresse parmi les trois disponibles. De même, vous pouvez aussi décider de la difficulté de la mission en plaçant de votre propre chef le type d'ennemis et leur nombre. Une carte très vilaine et peu exploitable vous permettra, en vol, de repérer ces derniers. Mais vos avions sont dotés des dernières technologies, ne soyez donc pas étonné si je vous dis que vous disposez d'un pilote automatique vous dirigeant vers la cible, ainsi que de missiles. Vos coéquipiers sont aussi là pour vous aider en vous indiquant, par l'intermédiaire de messages, la position de votre ennemi le plus proche. C'est ainsi qu'au fil de votre aventure vous serez amené à survoler les côtes bretonnes à la recherche de l'Allemand envahissant, à vous attaquer aux mastodontes que sont les bombardiers, à pilonner des ponts... Bref, vous n'aurez pas une minute à vous. Une partie durant assez longtemps, vous pourrez sauver cette dernière afin de la reprendre plus tard.

Pour des raisons de dernière minute, la place me manque pour vous présenter avec plus de détails ce très bon simulateur de vol. Mais soyez-en sûr, OverLord mérite le détour et devrait assurément vous offrir longues heures d'amusement.

EDITEUR : Virgin • PRIX : 450 F env. • TESTÉ SUR : A1200, dispo sur PC, testé dans Joy n°51 • DISTRIBUÉ PAR : Virgin (1) 53.68.10.10

Un bon produit qui n'a que très peu de concurrence sur Amiga. Les fanatiques d'aviation apprécieront.

TECHNIQUE 82 INTERET 82

L Zone

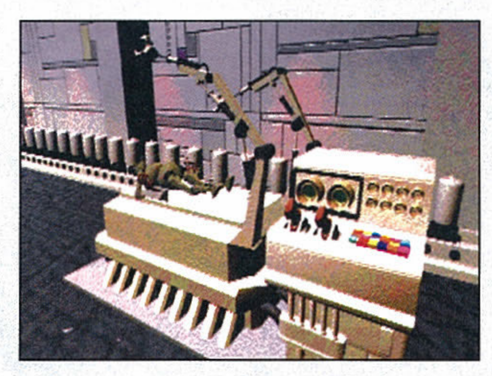
PC CD-ROM

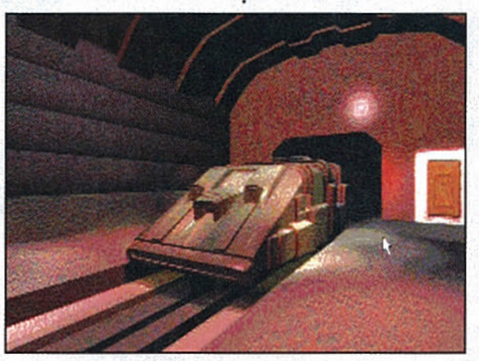
Le jeu le plus facile du monde

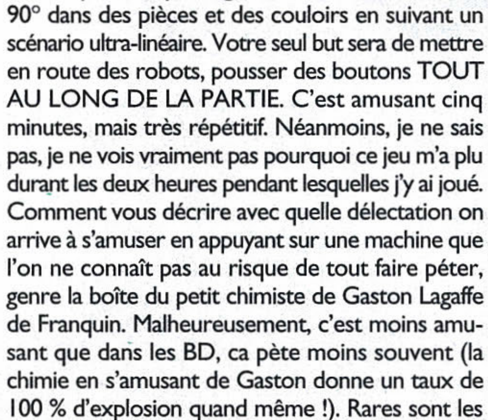
Certains jeux sont plus agréables que d'autres à tester : ce sont d'une part les jeux que l'on attend depuis longtemps et où l'on sent qu'on va s'éclater et les autres, les jeux récréations, hyper faciles. Ce jeu fait partie de la deuxième catégorie.

Léo De Urlevan

Je l'ai dit et le redis, ce jeu est d'une simplicité enfantine ; j'ai l'habitude d'aller assez vite, mais là quand même, je l'ai fini en deux heures! Sachant que c'est un jeu qui va sortir en import dans un premier temps au moins, jugez bien le pour et le contre lorsque vous ferez son acquisition. Alors que l'on sent une volonté profonde des éditeurs pour agrémenter les jeux d'arcade de bons scénarios, on s'aperçoit que ce jeu d'aventures n'en possède quasiment pas. Un scientifique fou (tiens, ce sont les scientifiques ce mois-ci !) a construit une base automatisée. Vous devrez la détruire. Vous errerez dans les étages sans vraiment savoir où vous êtes ("mais dans quel étage j'erre ?", me direz vous). Vous vous déplacerez par angle de 90° dans des pièces et des couloirs en suivant un scénario ultra-linéaire. Votre seul but sera de mettre en route des robots, pousser des boutons TOUT AU LONG DE LA PARTIE. C'est amusant cinq minutes, mais très répétitif. Néanmoins, je ne sais pas, je ne vois vraiment pas pourquoi ce jeu m'a plu durant les deux heures pendant lesquelles j'y ai joué.

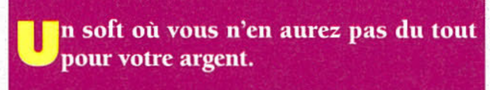






Comment vous décrire avec quelle délectation on arrive à s'amuser en appuyant sur une machine que l'on ne connaît pas au risque de tout faire péter, genre la boîte du petit chimiste de Gaston Lagaffe de Franquin. Malheureusement, c'est moins amusant que dans les BD, ca pète moins souvent (la chimie en s'amusant de Gaston donne un taux de 100 % d'explosion quand même !). Rares sont les phases où vous mourrez dans ce soft. Cela ne m'est arrivé qu'une seule fois pour vous dire, et après j'ai terminé le soft. La réalisation est elle aussi très douteuse : que des images 3D d'assez bonne qualité, mais on s'aperçoit vite que c'est beaucoup de bruit pour rien. Dans une salle où vous aurez deux actions à faire, vous aurez une trentaine de vues différentes : on s'en fout, je suis là pour gagner pas pour admirer le paysage. C'est à la portée de n'importe qui de participer, mais le joueur veut gagner, merde. Souvent, vous arriverez dans des salles avec des murs entiers d'électronique plein de télévisions. Lorsque vous cliquerez sur un des écrans, le télévision se mettra en marche et diffusera un programme. Ce sont des séquences vidéo qui seront mises en marche. C'est n'importe quoi, le genre d'images de démos que j'avais en pagaille sur Amiga. Quel savant serait assez fou pour avoir des télés qui servent à ça. Remarquez, il est précisé que le savant est fou. Mais le programmeur qui nous a pondu ça doit pas en être loin.

EDITEUR : Synergie • CONFIG : 486 DX2 avec CD double vitesse et Windows, Dispo sur Mac • NOTICE : Anglais



Un soft où vous n'en aurez pas du tout pour votre argent.



TECHNIQUE 70 INTERET 65



Tripatouiller les boutons, c'est rigolo.
La facilité (pour les testeurs).

La facilité (pour l'acheteur).
Répétitif et linéaire (non, non, c'est pas la même chose).

Grande nouvelle, cette adaptation de Bloodnet sur Amiga nouvelle génération marque l'arrivée du premier jeu d'aventures qui exploite réellement la palette AGA ! Finalement, il suffisait d'être patient...

Soif de mordre ?

Bloodnet AGA

Amiga 1200/4000

MEGASTAR joystick

PINKY

Je suis sûr que ce n'est pas là l'idée que vous vous faisiez du fameux réseau géant new-yorkais. Les objets étranges que vous voyez flotter autour de vous sont des données. Vous pouvez bien entendu vous y déplacer librement... tant que vous n'avez pas été repéré !



+

Le graphisme en 256 couleurs. L'immense richesse du jeu. Aventures + JDR = 2 jeux en un !

–

Le revers de la médaille : c'est assez compliqué à manipuler au départ. L'interface, parfois d'une excessive lourdeur. La lenteur de l'animation.

Décidément, Microprose mérite amplement la palme de la fidélité pour ce qui est du support apporté à l'Amiga ! Mois après mois, en dépit du déclin de plus en plus prononcé de ce standard, malgré un rachat de Commodore de plus en plus hypothétique, la plupart des hits de cet éditeur voient le jour sur Amiga. Après Fields of Glory, UFO et Subwar 2050, c'est au tour de Bloodnet de faire son entrée dans l'arène pour notre plus grand plaisir. Pour information, Take 2, l'équipe ayant commis Bloodnet, est passée il y a peu avec armes et bagages chez Gametek. À l'instar de Hell (lui aussi développé par Take 2), c'est donc frappé du label de ce dernier que sort cette nouvelle adaptation AGA.
Si l'univers gothico-glauque des vampires n'a plus de secret pour vous, si le chef-d'œuvre de Bram Stoker ne quitte jamais votre table de chevet, si vous ne vous alitez jamais sans vous être préalablement muni de votre collier d'ail (attention, cela devient beaucoup plus difficile à mettre en pratique, si vous êtes amené à partager votre couche avec une demoiselle), sans doute que vous ne pensez pas être dépaysé en vous plongeant dans Bloodnet.

Le mariage du siècle

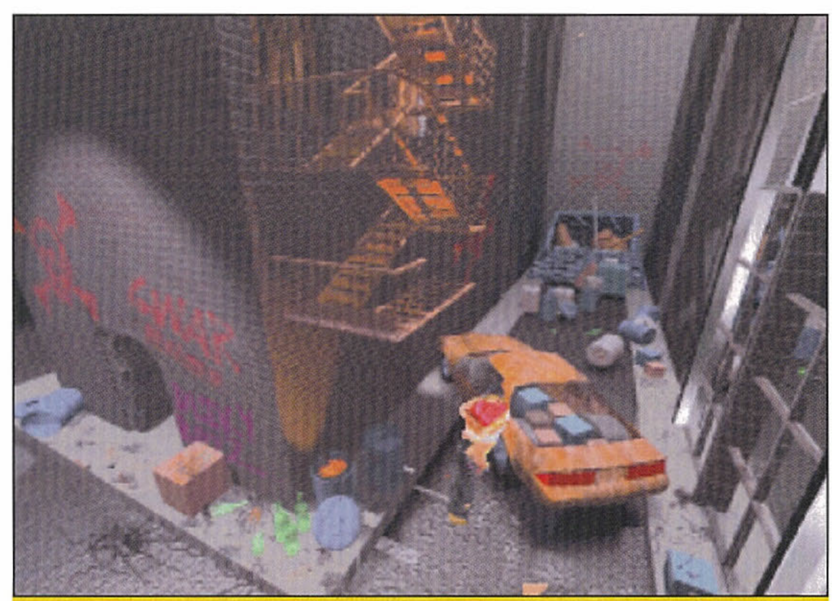
Vraiment ? Pas si sûr, car si ce dernier soft emprunte bien de nombreux éléments à la mythologie vampirienne (et un néologisme, un !), il les transpose dans un univers bien peu en rapport avec l'aspect médiéval traditionnellement associé à cette dernière. Eh oui, Bloodnet aurait en effet tout aussi bien pu s'appeler "Dracula rencontre Gibson", puisque l'action se déroule dans un futur extrêmement proche de celui présenté par le célèbre "Neuromancer". C'est donc un jeu où se croisent et se recroisent mythologie fantastique et cyberpunk, un cocktail pour le moins étonnant ! Ce n'est du reste pas l'unique mariage que propose Bloodnet, mais nous verrons tout cela plus en détail un peu plus loin.

Les aventures de Jean Sive

D'un clic de souris, vous voilà transporté en 2094 ! C'est ça, la magie de l'informatique. Quoique, à bien y réfléchir, tout ne semble pas si enchanté que ça à l'ère en question. Le New York du futur s'inspire en effet énormément de l'univers cyberpunk, il s'agit donc d'une société sous le joug de mégacorporations gouvernant l'accès de chaque citoyen à l'information. "Information" dans ce cadre-là est comme bien souvent synonyme de "cyberspace", un réseau informatique géant au sein duquel viennent errer les ayants droit. Aux commandes de ce fameux cyberspace, on trouve une gigantesque compagnie du nom de Transtech, sorte d'amalgame des Télécom, de banques et de se(r)vices secrets. Avec un tel pouvoir à sa portée, Transtech ne s'est bien évidemment pas privé de cadenasser à triple tour l'accession au cyberspace afin de contrôler encore davantage tout ce qui peut s'y dérouler. Mais ça, bien entendu,



Il est assez périlleux d'aller chatouiller certains malfaisants sur leur propre terrain.



C'est dans cette sombre ruelle, à même le coffre de cette quasi-épave, que vous allez pouvoir faire l'acquisition de tout plein de joujoux rigolos, du genre qui écorchent, plantent, arrachent, carbonisent ou explosent.

c'est la théorie, car comme toujours, les interdits ainsi posés ont le don d'attirer une foule de gens en quête de sensations fortes. En l'occurrence, ce sont les descendants directs de nos "hackers" ou pirates, connus en 2094 sous le nom d'info-anges, qui pénètrent illégalement au sein du cyberspace, histoire de narguer un bon coup Transtech. Vous incarnez l'un de ces francs-tireurs du nom de Ransom Stark, ex-employé de Transtech. Atteint du syndrome d'Hopkins-Brie (perte de discernement entre virtualité et réalité) suite aux fréquentes entrées dans le cyberspace que nécessitaient vos fonctions au sein de Transtech, vous avez été congédié sans ménagement par cette entreprise, ce qui a nourri chez vous une haine incoercible à son égard. Au début de la partie, vous êtes démarché par une très accorte jeune fille qui vous propose, moyennant finances assez conséquentes, un petit travail dans vos cordes. Las, une fois ce dernier effectué, vous comprenez, mais un peu tard, qu'il s'agissait en réalité d'un traquenard destiné à vous faire tomber sous la coupe d'un puissant vampire du nom d'Abraham Van Helsing. Si je puis me permettre d'ouvrir une parenthèse, il est un peu paradoxal que Take 2 ait choisi ce nom pour l'associer au "grand méchant" du jeu, le maître-vampire, alors qu'Abraham Van Helsing est précisément le nom de l'ennemi juré du Conte Dracula chez Bram Stoker, un docteur qui va traquer sans relâche le prince des ténèbres jusqu'à son anéantissement final. Pour en revenir à Bloodnet, la fille du sieur Van Helsing vous gratifie donc d'une bise assez particulière, plutôt du genre "piquante", et vous devriez par conséquent devenir à votre tour un oiseau de nuit et tomber sous sa coupe (c'est un moindre mal, car c'est bien connu, la bise est gênante mais le vent pire !). Seulement voilà, vous êtes muni d'un implant neuronal qui lutte tant qu'il peut contre les effets de la morsure ainsi contractée, retardant d'autant la fatale échéance. Votre mission va donc consister à trouver un moyen de vous débarrasser de la malédiction avant qu'il ne soit trop tard, et à contrecarrer les plans du maléfique vampire qui veut se rendre maître de tout Net York, pardon, New York. Et accessoirement, vous venger de la belle Melissa, qui vous séduit pour mieux vous mordre, saloperie ! À vous faire croire qu'elle vous emmènerait au pieu, tout ce qu'elle va gagner, c'est d'en recevoir un en plein cœur, c'est moi qui vous l'dis !

Un jeu de rôles pas drôle

À la lecture de ce résumé, il peut apparaître que Bloodnet est un jeu d'aventures pur et dur, comme il en existe déjà des quintaux sur vos étagères. Que nenni ! On retrouve en effet, dans l'interface, le même côté hybride que dans le thème du scénario, car la dernière production de Take 2 mélange allègrement les éléments des softs d'aventures et de jeux de rôlex. Ainsi, à l'instar de nombreux jeux sortis chez Sierra ou LucasArts, on y dirige un personnage animé à l'écran par le biais d'un clic souris, le même clic déclenchant, selon l'endroit où il est effectué, qui une collecte d'objets, qui un dialogue avec un tiers. C'est de la sorte que vous parviendrez peu à peu à démêler l'écheveau qui sert d'intrigue et à résoudre vos problèmes. Voilà pour la partie aventures, mais là n'est pas la quintessence du soft. En effet, au démarrage de chaque partie, le logiciel vous pose toute une série de questions concernant des épisodes de votre vie passée (enfin, celle du personnage bien sûr, comment voulez-vous qu'il connaisse la vôtre !), avec plusieurs réponses possibles. Selon les attitudes que vous choisissez d'adopter, le logiciel va vous façonner une véritable fiche de caractéristiques (il y en a 25 !) digne des meilleurs jeux de rôles, incorporant des aspects de votre personnalité aussi variés que le bagout, la foi, l'habileté à manipuler le couteau ou la volonté. Toutes ces caractéristiques vont évidemment influer considérablement sur vos capacités à résoudre l'aventure, aussi vous conseille-je d'accorder une grande attention à la répartition des crédits que vous pouvez allouer pour booster certains de vos traits de caractère. Deuxième élément venant rappeler au joueur qu'il se trouve là en présence d'un jeu d'aventures pas tout à fait comme les autres : les combats ! Eh oui, de ce point de vue-là, New York n'a pas tant changé que cela, et s'y promener seul la nuit équivaut à traverser un champ de mines les yeux bandés et à cloche-pied, en chantant Youkaïdi-Youkaïda ! D'autant que la rumeur concernant la présence de vampires s'est répandue comme une traînée de poudre dans toute la Grande Pomme, et que vous n'êtes pas particulièrement discret, le teint blafard, les crocs acérés, attifé d'une caractéristique longue cape noire ! Ce n'est cependant pas gratuitement qu'il vous est dit, dans la phrase précédente, qu'il était dangereux de se risquer SEUL dans les rues, car il vous est en effet possible, dans Bloodnet, de recruter de la main-d'œuvre ! Moyennant finances, certains personnages ren-

tips

TIPS TECHNIQUE :

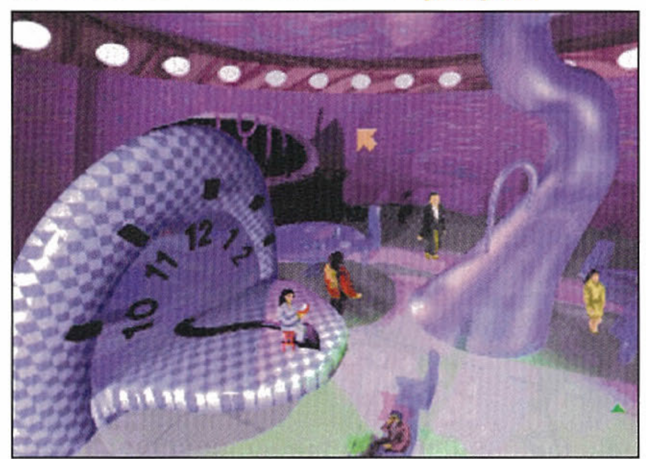
- ACHETEZ UN DISQUE DUR !
- TENTEZ DE PRÉSERVER AUTANT DE RAM QU'IL EST POSSIBLE AVANT DE LANCER LE JEU.
- JE SAIS, L'AMIGA EST MULTI-TACHE, MAIS BLOODNET L'EST BEAUCOUP MOINS. DÉSACTIVEZ DONC LES AUTRES PROGRAMMES QUI POURRAIENT TOURNER EN SOUS-TACHE !

TIPS JEU :

- ATTENTION, LE MANUEL LIVRÉ AVEC BLOODNET REPREND MOT POUR MOT CELUI DE LA VERSION PC. POURTANT, IL EXISTE UNE DIFFÉRENCE NOTABLE ENTRE LES DEUX : LA MANIERE DE RAMASSER LES OBJETS ! ICI, IL VOUS FAUT TOUT D'ABORD CLIQUER AVEC LE BOUTON DROIT SUR L'OBJET DE VOS DÉSIRS. PUIS, LORSQUE CE DERNIER APPARAIT EN MÉDAILLON DANS LE COIN SUPÉRIEUR DROIT DE L'ÉCRAN, PLACEZ LE CURSEUR SUR LE PERSONNAGE DE RANSOM STARK ET CLIQUEZ CETTE FOIS SUR LE BOUTON GAUCHE. VOILÀ, LE TOUR EST JOUÉ, MAIS QUE DE SUEUR NE M'A-T-IL PAS FALLU DÉPENSER POUR EN ARRIVER LÀ, MOI QUI CONNAISSAIS LES VERSIONS PRÉCÉDENTES !



N'hésitez pas en revanche à vous aventurer dans les cafés les plus mal famés possible, c'est l'occasion de rencontrer des mercenaires mastoc ou... de bons pirates du cyberspace.



Quelques quartiers de la Pomme...



1 : Le cloître

2 : Central Park

3 : Un laboratoire

4 : Un trafiquant d'armes

5 : La cathédrale St Patrick

6 : Le club privé "The Abyss"

7 : L'hôpital

8 : Le café Voltaire

9 : Le cimetière

10 : Le siège de Transtech

contrés dans les bars de la ville accepteront de vous apporter un surcroît de musculature, bien utile en cas de mauvaises rencontres ! Comme il est également permis de faire l'acquisition de diverses armes (du simple couteau au fusil d'assaut en passant par ce bon vieux 9 mm) pour les en équiper, on entre cette fois-ci de plain pied dans l'univers du jeu de rôles. Complet, Bloodnet, hein ? Attendez, ce n'est pas fini...

Cyberspace, frontière de l'infini...

Ben non, car comme vous le laissait entendre le scénario, Bloodnet comporte, en sus des rues et lieux divers de New York, un univers parallèle : le cyberspace. Vous pourrez aisément, pourvu que le lieu où vous vous trouvez soit muni d'une unité de "Decking", autrement dit un ordinateur qui y soit connecté, faire votre entrée dans ce monde étrange. Vous pourrez y "pirater" (récupérer) des données, mais attention, l'accès à cet univers destiné aux seuls privilégiés est plus défendu que Fort Knox. Les services de sécurité veillent, et s'ils vous appréhendent, la pénalité risque d'être des plus lourde ! Heureusement, vous pouvez bénéficier de l'aide d'un "cloak device" ou appareil de furtivité qui masque dans une certaine mesure (selon son niveau d'efficacité et ce que vous faites) votre présence.

Où le mode AGA révèle des potentialités insoupçonnées

Je pourrais encore vous parler pendant des heures de l'univers de Bloodnet, de tout ce que vous pouvez y faire tant le soft semble d'une richesse infinie, hélas assortie d'une certaine complexité, pour ne pas dire d'une complexité certaine. Mais cela prendrait hélas bien plus de place qu'il ne m'est alloué, aussi me faut-il à présent aborder le chapitre, crucial, de sa réalisation. Alors là, les aminches, attendez-vous à une surprise de taille ! Si vous jetez un œil alangui sur les photos qui ornent ces pages, l'idée doit vous effleurer qu'il s'agit là d'une escroquerie pure et simple. En effet, ces dernières doivent, sans nul doute, provenir de la version PC, comment pourraient-elles autrement être si approchantes ? Eh bien, la réponse à cette brûlante question, en dehors de mon pied aux fesses pour avoir ainsi douté de mon intégrité, tient en trois lettres : A-G-A ! Pour la (vraie) première fois, à ma connaissance, un jeu d'aventures tire entièrement parti des capacités graphiques qu'offre ce processeur magique. Le résultat ne souffre pas de contestation, Bloodnet sur A1200 est bien l'égal en terme d'esthétisme de son devancier sur PC, c'est-à-dire magnifique ! Les dégradés qui ornent les décors sont subtils, le trait précis et détaillé. Jetez donc un œil sur le montage de la carte de New York ci-contre pour vous en convaincre. Bien sûr, il existe cependant quelques contreparties à cette débauche sauvage de couleurs. Tout d'abord, ces nombreuses images prennent de la place, beaucoup de place. Si vous ne possédez pas de disque dur dans votre A1200 (ce qui est une erreur, soit dit en passant), n'escomptez donc pas pouvoir prendre du plaisir à jouer à Bloodnet. Les scéances de grille-pain que vous aurez constamment à effectuer entre les douze (plus une pour les sauvegardes !) disquettes qui contiennent le jeu, mettraient votre patience à rude épreuve plus qu'autre chose. À ce niveau-là, quoi qu'en dise la boîte du jeu, le disque dur n'est plus "recommandé", il est carrément une condition sine qua non ! D'autre part, il faut bien reconnaître que l'animation du logiciel souffre certainement un peu du nombre de couleurs exploitées, car les déplacements du personnage sont assez lents. S'il s'était agi d'un soft d'action, ce défaut aurait certainement été éliminatoire, mais dans un jeu d'aventures, c'est bien moins important qu'il n'y paraît et n'endommage pratiquement pas la jouabilité. Moins excusable en revanche est la bande sonore. En effet, si les musiques présentes sont de bonne qualité, je n'arrive pas à m'expliquer l'absence totale du moindre bruitage, fut-il celui d'un pet glissant sur une toile cirée. Au démarrage du jeu, le joueur a le choix entre "musique" ou "pas de son", ce qui me semble un peu léger. Mais quoi qu'il en soit, on ne m'ôtera pas de l'idée que Bloodnet sur Amiga est une vraie réussite, un jeu qui tire vraiment (et enfin) parti des capacités des Amiga 32 bits.

EDITEUR : Microprose • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48.18.50.00 • PREVU SUR : CD 32 • NBR DE JOUEURS : 1 • NOTICE : VF • DISPONIBLE SUR : PC & PC CD • INSTALLATION : Possible sur HD.

Enfin un jeu d'aventures, et pas le moins bon, qui plus est, à la mesure de ceux que l'on trouve sur PC ! Un jour à marquer d'une pierre blanche !

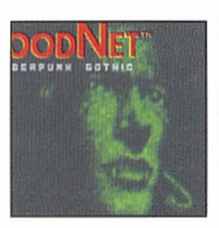
TECHNIQUE 89 | INTERET 92

Melissa Van Helsing ne manque peut-être pas de piquant, mais ce qu'elle peut parfois être rasoir ! Au fait, quelle est la différence entre elle et vous ? Aucune, vous êtes tous les deux un-sang-cible !



VRAI FAUX

Dracula est le héros qui a le plus souvent été adapté au cinéma.
FAUX
Car il est devancé dans ce domaine par Sherlock Holmes qui apparaît dans pas moins de 186 films ! Le célèbre comte occupe cependant la seconde position avec 138 long métrages, ce qui n'est tout de même pas mal !

















Les plus spectaculaires des explosions sont celles que produisent les dépôts de carburant sous votre feu.

Return Fire

3DO



Un véritable feu de joie

Avec Return Fire, la 3DO tient enfin un authentique jeu d'arcade de très, très grande classe. Beau, jouable et d'un intérêt élevé, Return Fire explose tous ses concurrents sur 3DO... ou sur quoi que ce soit d'autre !

PINKY

+

La 3D, omniprésente.
Les musiques, grandioses.
Le côté stratégique très développé pour un jeu d'action.
La diversité des véhicules.
Plus de 100 niveaux différents !

−

Les décors ne changent pas d'un niveau à l'autre.
Le scrolling, parfois un petit peu saccadé.

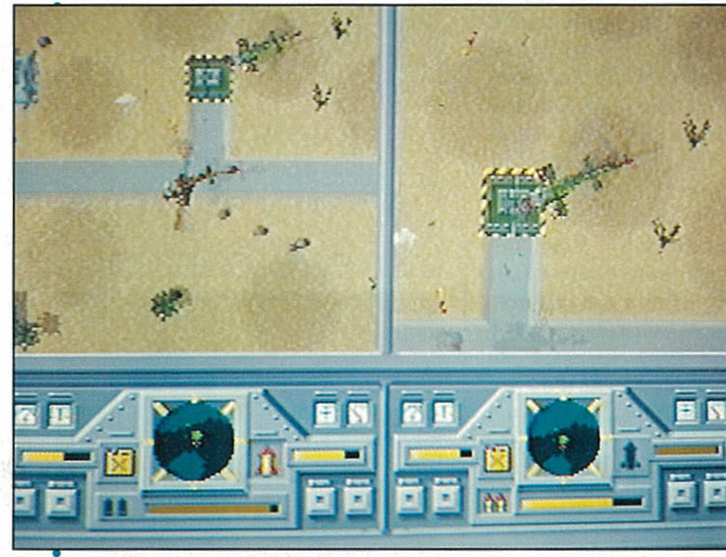
Youpi ! La cascade d'excellents jeux sur 3DO se poursuit mois après mois, et il n'y a pas de raison que cela s'arrête ! La surprise du chef aujourd'hui nous est parvenue tout en douceur, dans l'anonymat le plus complet. À peine entr'aperçu lors du CES de Chicago, Return Fire n'est pas vraiment le type de logiciel vendu à grands renforts de campagnes de publicité. Son éditeur, Prolific Software, nous était, lui aussi, inconnu jusqu'alors. Vraiment, rien ne laissait présager qu'il s'agirait là d'un authentique événement.
Et pourtant, Return Fire s'impose d'emblée comme l'un des softs les plus réussis sur 3DO, voire l'un des jeux d'action les plus excitants du moment, toutes machines confondues. Mais je m'enflamme, je m'enflamme, et vous ne savez toujours pas ce qui suscite un tel feu d'artifice de superlatifs. Si vous voulez bien me suivre, passons donc dans le paragraphe d'à-côté pour voir s'il y fait meilleur.

Le paragraphe qui va mettre le feu aux poudres

Habituellement, il est d'usage de démarrer le test d'un jeu par la narration de son scénario, ce qui me place dans une situation un peu délicate. Voyez-vous, ledit scénario, enfin, celui de Return Fire, tiendrait probablement très à l'aise sur la tranche d'un ticket de métro. Et encore, faudrait meubler un peu, histoire de ne pas laisser trop de blanc sur une bonne moitié de la tranche en question.
Alors du coup, qu'est-ce que je fais, moi ? J'en invente un ? Je vous parle de la guerre en général, comme quoi c'est pas beau, que la mort ça tue, et tout et tout ? Je vous raconte mes prochaines vacances à Prague chez mon pote Fred ? Je veux bien, remarquez, mais vu que je ne suis pas scénariste pour deux sous (sauf pour justifier auprès des profs mes absences en classe, alors là oui, j'en inventais trois à la seconde), que je n'ai pas encore fait la guerre (quoique j'ai tout de même essayé de jouer au golf, une fois) et que je ne suis pas encore parti en République Tchèque, je risque de me retrouver dans une impasse au bout de deux lignes. Et accessoirement, de me faire suspendre par les pieds au plafond par toute la rédaction, avec déversement de Cif Ammoniacal dans les narines toutes les demi-heures. Or donc, que fais-je pour remplir ce satané paragraphe traditionnellement affecté au scénario (je hais les traditions) ? Eh ben, je meuble pardi, je meuble précisément sur le fait que ça va être dur de meubler, c'est toujours ça de gagné ! Bon, je crois que je vais arrêter de gagner du temps comme ça, parce que j'ai l'obscure prémonition que si je continue à délirer comme ça, le chiffre d'affaires de Cif va faire un bond spectaculaire. Tout ça pour vous dire que de scénario, dans Return Fire, il n'y en a pas l'ombre d'un micron. L'idée générale de ce logiciel peut se résumer en trois mots : tuer, massacrer, et annihiler (j'aurais pu vous en trouver quinze autres comme ça, mais ça pique drôlement fort, le Cif, c'est dissuasif comme tout). La guerre, quoi !

Votre objectif : faire feu de tout bois !

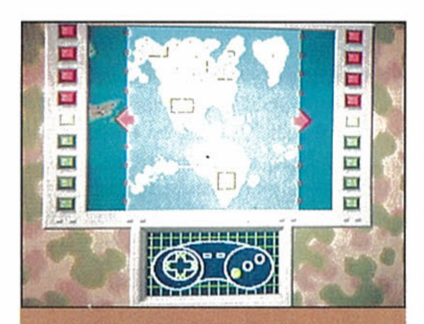
Comme tout général qui se respecte, vous disposez donc d'un certain nombre de véhicules armés divers avec lesquels vous allez faire comprendre aux gars



En mode "deux joueurs", l'écran, scindé en deux, permet de suivre les évolutions de chacun.



■ ET HOP, JE VOUS LIVRE LES CODES DES QUATRE PREMIERS NIVEAUX, EN MODE "UN ET DEUX JOUEURS" : 1 JOUEUR : **YALP, HTIW, LAER** ET **SNUG**. 2 JOUEURS : **POTS, SRAW, TAHT** ET **LLIK**.



Au début de chaque niveau, une sélection de cartes vous est proposée, parmi lesquelles vous allez choisir le prochain cadre de vos affrontements. Étrange, celle-ci me rappelle vaguement quelque chose...

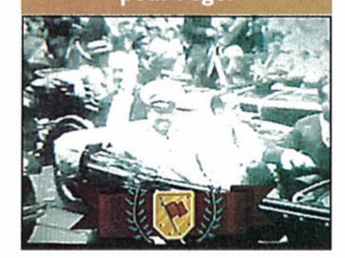
d'en face à qui ils ont affaire. C'est du reste pour cela que le jeu se nomme Return Fire, pour bien vous faire comprendre que tout ne sera que destruction, flammes et cendres. Tout feu, tout flamme comme vous êtes, les ennemis ne vont sûrement pas faire long feu. Ils vont subir le feu de votre colère, leur résistance ne va durer que le temps d'un feu de paille. Faut dire que vous avez vraiment le feu sacré, vous, ces crétins ne vont y voir que du feu. Dans votre écurie, 3 chars d'assaut, 3 blindés lance-missiles, 3 hélicoptères de combat et 8 jeeps. En face, de multiples bases, tourelles, soldats et bâtiments divers remplis à craquer de belligérants. Parmi ces structures, il en est plusieurs d'un type un peu particulier, répondant au nom de porte-drapeau. Parmi tous les porte-drapeaux présents sur la carte, il en est un qui contient réellement le fameux oriflamme en question, les autres n'étant que des leurres. Bien évidemment, le seul moyen de savoir si un bâtiment contient ou non le drapeau est de le réduire en cendres (c'est un drapeau drôlement bien ignifugé). Vous commencez à comprendre le pourquoi du comment, non ? Le but de votre mission sera en effet de parvenir à localiser le fanion afin de le récupérer, puis de le ramener à votre base. Le problème, c'est que le seul véhicule habilité à transporter les drapeaux est la jeep. Si cette dernière a l'avantage d'être extrêmement rapide, elle est tout autant fragile et ne supporte pas le moindre impact explosif. Il va donc vous falloir localiser le précieux symbole dans un premier temps, puis "pacifier" les défenses ennemies aux alentours afin de faciliter le passage de la jeep.

Un soft bientôt sous les feux de la rampe

Il nous faut donc le souligner, Prolific est parvenu à trouver un concept assez original dans l'univers des shoot'em up où les nouveautés ne sont pas légion. Au lieu de se déplacer bêtement en tirant sur tout ce qui bouge, il faut ici mettre en œuvre de véritables stratégies pour parvenir à ses fins. D'autant que chaque véhicule ayant ses spécificités, le joueur intelligent se doit de choisir le véhicule qu'il va conduire avec soin, en fonction du type de mission qu'il souhaite remplir. Ainsi, pour effectuer les premières reconnaissances en territoire ennemi afin de repérer une tour porte-drapeau, l'hélicoptère est tout indiqué, car il est rapide et ne connaît pas de problèmes liés au relief du terrain. Il sera toujours temps ensuite, lorsque vous aurez repéré votre cible potentielle, d'envoyer l'artillerie lourde, un char, ou mieux, un lance-missiles afin d'aplanir le terrain, si j'ose m'exprimer ainsi. Attention, il se peut que vous soyez amené à monter ainsi plusieurs expéditions, car



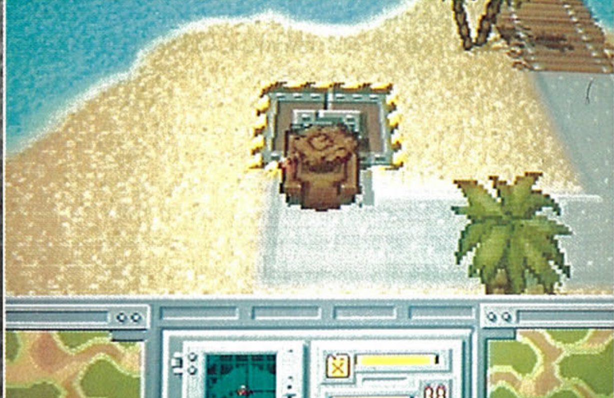
Chacune de vos victoires est célébrée par de petits films vidéo voués à votre gloire. C'est toujours bon pour l'ego.



L'ARSENAL



L'hélicoptère est très précieux pour effectuer des reconnaissances en territoire ennemi, car il permet de survoler une base ennemie sans avoir à combattre ses défenses extérieures. Il faut donc s'en servir pour tenter de dénicher le drapeau adverse en attaquant les porte-drapeaux, en perdant le minimum de temps possible à affronter les tourelles. Il peut également mener à la jeep des chasses impitoyables et lui couper la route lorsqu'elle se trouve sur un pont.





Le lance-missiles est le "gros bras" du lot. Très résistant et armé puissamment, il peut faire des dégâts considérables chez l'ennemi. Mais à cause de sa lenteur, il met beaucoup de temps pour parvenir sur les lieux du crime, ce qui risque de vous faire perdre un temps précieux, surtout dans une partie à deux.

Enfin le char d'assaut est le blindé multi-usage parfait. Rapide, il peut se trouver très vite en plein territoire ennemi, et sa tourelle pivotante lui permet de faire feu sur un adversaire tout en restant mobile, donc plus difficile à toucher. Mais il sera très en difficulté s'il croise la route d'un lance-missiles !



La jeep est bien sûr la plus rapide de tous, et c'est heureux car elle n'est destinée qu'à des opérations de commando pour capturer le drapeau. Armée de ridicules grenades à main, la jeep est donnée perdante dans tous ses duels avec les autres véhicules. Son seul salut réside donc dans la fuite et l'esquive, domaines dans lesquels elle excelle, d'autant qu'elle est capable de se transformer en véhicule amphibie.



Survol d'une base par l'hélicoptère. Notez comme la caméra s'est reculée, car ici, tout va très vite !

le carburant ainsi que les munitions de vos véhicules ne sont pas illimités, sans parler de votre barre de dommages qui baisse très régulièrement sous le feu de l'ennemi. Si vous atteignez la cote d'alerte dans n'importe lequel de ces trois domaines, il vous faudra rebrousser chemin pour revenir soit à votre base (souterraine) de départ, soit à un dépôt de carburant ou de munitions.

J'arrête avec mes feux

Cette gestion de paramètres variables résume à elle seule toute l'essence de Return Fire : la finition. C'est en effet l'un des premiers détails qui frappent le joueur, chaque détail, chaque possibilité semble avoir été prévue par les développeurs afin de lui éviter la frustration. Ainsi, absolument tout, je dis bien tout ce qui se trouve à l'écran peut être détruit, de l'arbre qui s'embrase à l'immeuble qui s'effondre en passant par le dépôt qui explose. Si vous tirez sur un bâtiment susceptible de receler du personnel, vous pourrez apercevoir quelques microscopiques petits bonshommes s'extraire de l'immeuble pour tenter de se mettre à l'abri, ce qui ne les empêche du reste pas de vous lancer des grenades. Pour vous venger, vous pouvez tenter de leur tirer dessus, ou mieux encore, de les écraser dans une flaque de sang ! Ah ça, vous croyiez peut-être que vous alliez échapper à votre désormais obligatoire dose d'hémoglobine ? Les tentes de bivouac vous démontrent le contraire, elles qui s'affaissent sous votre feu en laissant échapper de petites mares de sang.

Il y a encore beaucoup d'exemples de la sorte pour témoigner du souci de perfection qui habite les programmeurs de Return Fire, mais s'il en est un qui, plus que tous les autres, range définitivement le logiciel parmi l'élite, c'est bien le mode "deux joueurs".

Deux joueurs dans le feu de l'action

Car autant vous prévenir tout de suite, d'excellent, Return Fire, devient carrément prodigieux dès lors que l'on a en face de soi un autre joueur humain ! Chacun possède alors ses propres bâtiments et tourelles de défense automatiques, et bien évidemment son drapeau. L'écran scindé en deux, chacun s'efforce de préparer les coups les plus vicieux afin de prendre l'avantage sur son vis-à-vis. L'aspect le plus piquant de la chose, c'est que l'on est constamment confronté à deux options différentes : faut-il plutôt défendre ses installations et son drapeau (sans que l'on sache où ce dernier se trouve) ou passer à l'offensive chez l'ennemi ? Selon les circonstances, on opte pour tel ou tel véhicule, en choisissant de préférence le lance-missiles, robuste et puissant, pour garder l'accès à sa base, tandis que des véhicules plus rapides et maniables comme le char ou l'hélico sont plus indiqués pour mener des raids meurtriers. Vraiment, il est difficile de vous décrire le plaisir que l'on prend à jouer à Return Fire à deux simultanément, de par la valeur de l'adversaire, le jeu en devient dix fois plus stratégique, dix fois plus drôle. D'autant que la réalisation du logiciel est tout simplement à tomber par terre. L'atout principal de cette dernière est bien évidemment son animation tridimensionnelle qui est proprement fabuleuse. Tous les objets présents à l'écran sont modélisés en vraie 3D, et le logiciel effectue constamment des zooms avant et arrière, passant d'une vue verticale à une vue de trois quarts, et cela de façon entièrement automatique. Plus vous vous déplacez vite, et plus la caméra se recule afin de vous montrer une portion plus importante de votre environnement immédiat. Ralentissez ou immobilisez-vous et elle zoome droit sur votre appareil. Certes, on ne peut pas dire que le scrolling soit d'une fluidité parfaite, mais cela reste suffisamment correct pour ne pas amoindrir le plaisir du joueur. Le graphisme de Return Fire, superbe pour de la 3D, n'est pas en reste, avec notamment de sublimes explosions accompagnées d'éclairs de lumière. Pour ce qui est de l'aspect sonore, alors là mes enfants, c'est du délire pur et simple ! Les bruitages sont absolument parfaits, réalistes et omniprésents, mais ce sont surtout les musiques qui attirent l'attention. En effet, Return Fire n'a rien choisi de moins pour sa bande originale que de très célèbres morceaux de musique classique ! Si vous sortez votre tank, vous aurez droit aux Planètes d'Holtz, la jeep se voit attribuer le vol du bourdon, tandis que l'ouverture de Guillaume Tell salue votre victoire finale. Bien sûr, l'hélico s'est réservé la Charge des Walkyries de Wagner, clin d'œil appuyé à une scène-culte d'"Apocalypse Now" ! Et attention, lorsque je vous parle de musiques, il ne s'agit pas de sons générés, recréés par des ordinateurs, mais de véritables enregistrements d'orchestres, et pas des moindres (Scala de Milan, London Symphony, Berlin Philarmonic...), restitués en qualité CD ! Ces airs majestueux donnent un cachet tout à fait extraordinaire à Return Fire, apportant la touche finale à ce qu'il est convenu d'appeler un chef-d'œuvre. Tout est dit, non ?

EDITEUR : Prolific Publishing • DISTRIBUTEUR : Prolific Publishing • NOTICE : VO • 2 joueurs.

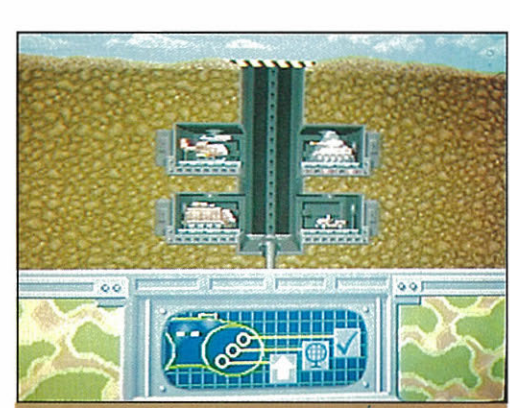
Si vous possédez une 3DO, Return Fire est un achat absolument indispensable. Et si vous n'avez qu'une seule manette, c'est l'occasion ou jamais de faire l'acquisition d'une deuxième !

TECHNIQUE 90

INTERET 92 seul - 95 à deux



Je ne donne pas cher de la peau du char vert !



Bien au chaud dans leur abri souterrain, vos véhicules attendent patiemment leur tour d'aller cracher la mort.







PC CD

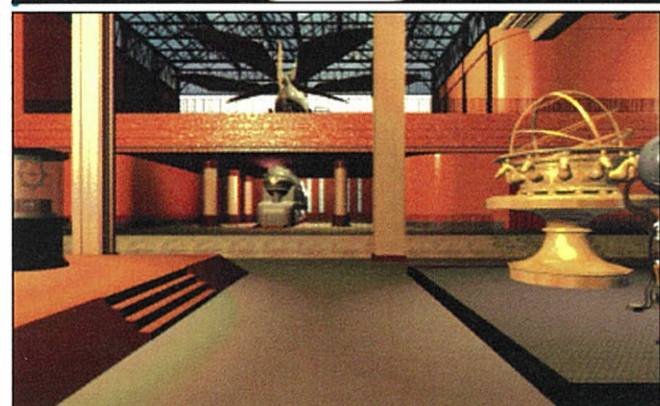
D'où le nom !

Les jeux évoluent et les éditeurs, dont les produits nous faisaient rêver il y a deux ans sur Macintosh, ont pris un sacré coup de vieux. Certes, c'est beau, mais voilà un jeu sans grand intérêt.

MOULINEX









Pendant longtemps, les jeux Synergy furent synonyme de qualité. Hélas, le passage du Macintosh au PC a pris quelques années sans que les produits ne soient améliorés. Gadget, qui paraît pourtant en même temps sur les deux standards, nous ramène donc quelques années en arrière, à l'époque où un jeu CD était avant tout un empilement d'images 3D vaguement fédéré par une interface développée sous Macromind Director. Pour tout dire, ce produit japonais est présenté comme étant un logiciel "d'invention, de voyage et d'aventure". Créé par plusieurs artistes, il se veut plus une balade interactive dans un musée, qu'un jeu réel. Le problème, c'est que ce qui peut être fascinant pour un Japonais est parfois complètement quotidien pour nous. Gadget commence dans la chambre d'un palace et se déroule dans les années 30. Pour un nippon, le fait même de voir un groom en livrée, de longs couloirs et l'ameublement de l'époque, doit constituer une expérience inoubliable. Moi, ça me donne plutôt l'impression de visiter les salles du musée d'Orsay. Tant qu'à faire, autant s'y rendre en chair et en os. Tout au long de la partie, on passe donc, en cliquant, d'écran fixe en écran fixe. Dans un même lieu, on peut se déplacer et emprunter diverses directions, toujours en passant d'un écran fixe à l'autre. Seule l'arrivée dans un nouvel endroit apporte un peu de vie, mais hélas sous la forme d'une animation en noir et blanc. Bref, à moins que vous n'aimiez vous extasier devant les locomotives à vapeur aérodynamiques et les objets métalliques aux formes généreuses, laissez tomber.

EDITEUR : Synergy • NOTICE : VF, 1 joueur, 486 33 CD Windows 8 Mo, dispo sur Macintosh







Cyclones


PC CD

Six clones, ça suffit

Il ne se passe pas une semaine sans que nous ne recevions un nouveau Doom. Le mois dernier, ça a été l'orgie, et c'est reparti de plus belle. Y en a un peu marre, car les réalisations sont plus que médiocres.

Remarque

Les versions CD et disquettes sont identiques, à l'exception d'une séquence vidéo sur CD qui n'apporte rien au jeu.

LÉO DE URLEVAN



À l'aube de l'an 2000, comme d'hab, c'est le chaos : population pauvre anéantie, pollution, guerres... La routine, quoi ! En plus de tous ces problèmes, vient s'en greffer un autre : des extraterrestres projettent d'anéantir toute forme de vie. Mais qu'est-ce qu'ils ont dans le crâne ces E.T. ? Ils ont trop regardé de film de Max Pecas, ou quoi, pour que leur cervelle devienne de la sauce blanche à ce point-là ? Un comité ayant un peu flairé le danger des années avant l'invasion, s'y était préparé. Mais les forces ennemies sont en surnombre, et il est impossible d'avoir un face-à-face sans risquer de perdre la partie. Il faut ruser, plutôt que de prendre connement le problème à la base, coupons l'herbe sous le pied des racines : attaquons la tête. Nous pourrons alors profiter d'une désorganisation de leurs forces pour les niquer avec des armées traditionnelles. Un homme, vous en l'occurrence, va devoir s'y coller. Avec un superbe équipement ultra perfectionné et des bottes en caoutchouc, vous allez donc bouffer de l'alien.

Bon, ben on a encore affaire à la 214 577e mouture de Doom. La réalisation est odieuse, c'est lent, pixellisé à mort et les angles sont vachement carrés. Les textures sont affreuses (tellement laides que je décerne à ce jeu le grand prix des textures les plus laides de tous les clones doomiens que j'ai vus, et c'est pas le premier). Innovation intéressante : la carte est en 3D isométrique, et pour plus de clarté, on peut retirer les murs pour bien distinguer les couloirs souterrains. Au fur et à mesure que vous avancez, vous trouvez des nouvelles armes, des munitions, des kits de protection et de revitalisation. Vous pouvez vous déplacer dans tous les sens classiques dans ce genre de jeu, et vous pouvez aussi vous envoler grâce à votre propulseur. Vos armes sont au nombre de neuf et elles ne seront pas de trop pour affronter les douze ennemis différents du jeu (qui peuvent être aussi des tanks), car ce jeu est assez difficile. Ce qu'il faut savoir avant de commencer, c'est que ça ne se joue pas du tout comme son grand frère : c'est beaucoup plus subtil; l'ambiance est plus feutrée et rappelle un peu le film "Alien". Prenez le temps de vivre, calmos. C'est un jeu où il ne faut pas prendre de risques inutiles, si l'on souhaite s'en sortir. Mais les missions sont assez complexes, car pour ouvrir les portes, il faut des clés que l'on ne trouve jamais, on tourne en rond ou en carré, oui plutôt en carré (comment faire pour tourner en carré ? Expliquez-moi...). Un soft malgré tout distrayant.

EDITEUR : SSI7 • DISTRIBUÉ PAR : PPS (1) 43.59.47.47 • CONFIG : 486 DX33

+

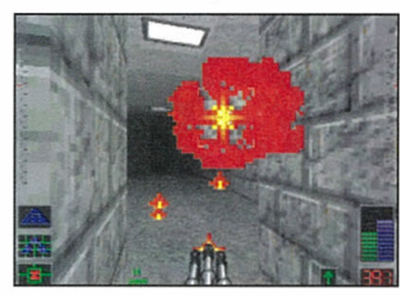
L'ambiance. On rentre très facilement dans le jeu.

−

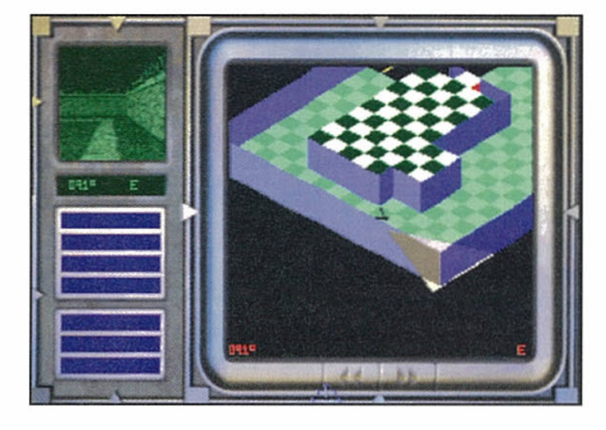
Graphismes. Animations.



Another one bytes the dust.



Voici la carte en 3D pour vous repére.r



Ça gicle quand même mieux sur d'autres logiciels.



Moins "pan pan badaboum" que ses concurrents, ce jeu n'est pas inintéressant.

TECHNIQUE 60 ■ INTERET 75



Fighter Wing

PC

Une simulation décevante

SWORD BASQUE GLOIRE

Conçu à l'origine par une équipe de programmeurs russes, Fighter Wing était attendu avec grande impatience. Inutile de vous cacher plus longtemps notre déception. Malgré quelques points forts appréciables, l'ensemble de la réalisation est en-deçà des meilleurs simulateurs du moment.

+
La simulation pure
Les missions
Le graphisme

–
La vitesse de l'animation
16 joueurs en réseau

Fighter Wing vient rejoindre l'escadrille des simulateurs de combats pour PC. Il se distingue, dans un premier temps, par la résolution employée. Si le VGA reste la définition de base, les ordinateurs plus puissants pourront faire tourner des résolutions plus élevées jusqu'à concurrence de 800 x 600 pixels. Le moteur du programme, le Gemsoft 3D engine, s'appuit essentiellement sur la technique de calcul d'ombre de Gouraud, technique permettant le calcul en temps réel d'effets d'ombre et de lumière sur une surface formée de polygones. Viennent s'ajouter à celle-ci quelques textures, notamment au niveau du ciel, offrant ainsi un degré de réalisme supérieur. Tout cela fait fort bonne figure lorsque l'on en voit une photo. Il n'en est hélas pas de même sur l'écran d'un ordinateur. L'animation y est lente et saccadée, et ce à partir du VGA. Autant vous dire que le SVGA est réservé aux élitistes possesseurs de Pentium, et encore... Faisant partie de l'élite susnommée (oh, le bol que j'ai, quand même !), le 800 x 600 ne parvient pas à dépasser les 10 images seconde sur un 90 MHz ! Mais bon, avec un peu de bonne volonté, on finit par apprécier le 640 x 480 sur 486 DX2 66 équipé d'une excellente carte Local Bus sous Dos. De nombreuses incohérences subsistent au niveau de l'affichage, comme par exemple un mélange horrible de VGA et de SVGA. Quand le décor est en haute résolution, le cockpit reste, lui, en VGA. C'est une horreur ! Mais là ne sont pas ses seuls défauts. Il y a aussi le manuel. Oui, je sais, ce n'est qu'un vulgaire manuel, mais comment résister à la tentation de le comparer aux épaisses notices d'utilisation des simulations concurrentes ? Vous n'aurez droit ici qu'à une minable photocopie noir et blanc d'une centaine de pages, certes, mais aux explications peu explicites. Il n'y a pas même un carton récapitulant les touches du jeu, carton quasi indispensable pour ce style de produit. Les menus intermédiaires ne sont pas folichons, et l'ergonomie de l'ensemble laisse franchement à désirer. Enfin, le joystick est si bien géré, qu'il vaut mieux jouer au clavier. Reste l'intérêt des missions, le nombre d'appareils pilotables (9 pour être précis) et la qualité du pilotage. Ah si, un autre truc génial pour les familles nombreuses ou les sociétés où l'on ne fout rien de la journée : 16 joueurs peuvent s'affronter en réseau. Mais il faut pour cela 16 programmes. Les défauts l'emportent malheureusement sur les qualités, et à ce titre il existe aujourd'hui quelques simulateurs de meilleure qualité


Même en SVGA, le cockpit reste en VGA ! Les graphistes seraient-ils flemmards ?





GENRE : Simulation • EDITEUR : Merit Studios • NOTICE : VO • NOMBRE DE JOUEUR : 1 à 16 joueurs en réseau, • CONFIG MINI : 486 DX2 50

Un graphisme réaliste et un pilotage de qualité largement desservi par la réalisation, très moyenne. Un produit où le pire côtoie le meilleur.

TECHNIQUE 65 | INTERET 70



Starblade

PC CD

Le premier jeu de Namco





Distribution sur le marché japonais oblige, Namco commence à convertir ses plus grands hits sur 3DO. Le premier n'est autre que StarBlade, un shoot'em up beau... mais lassant.





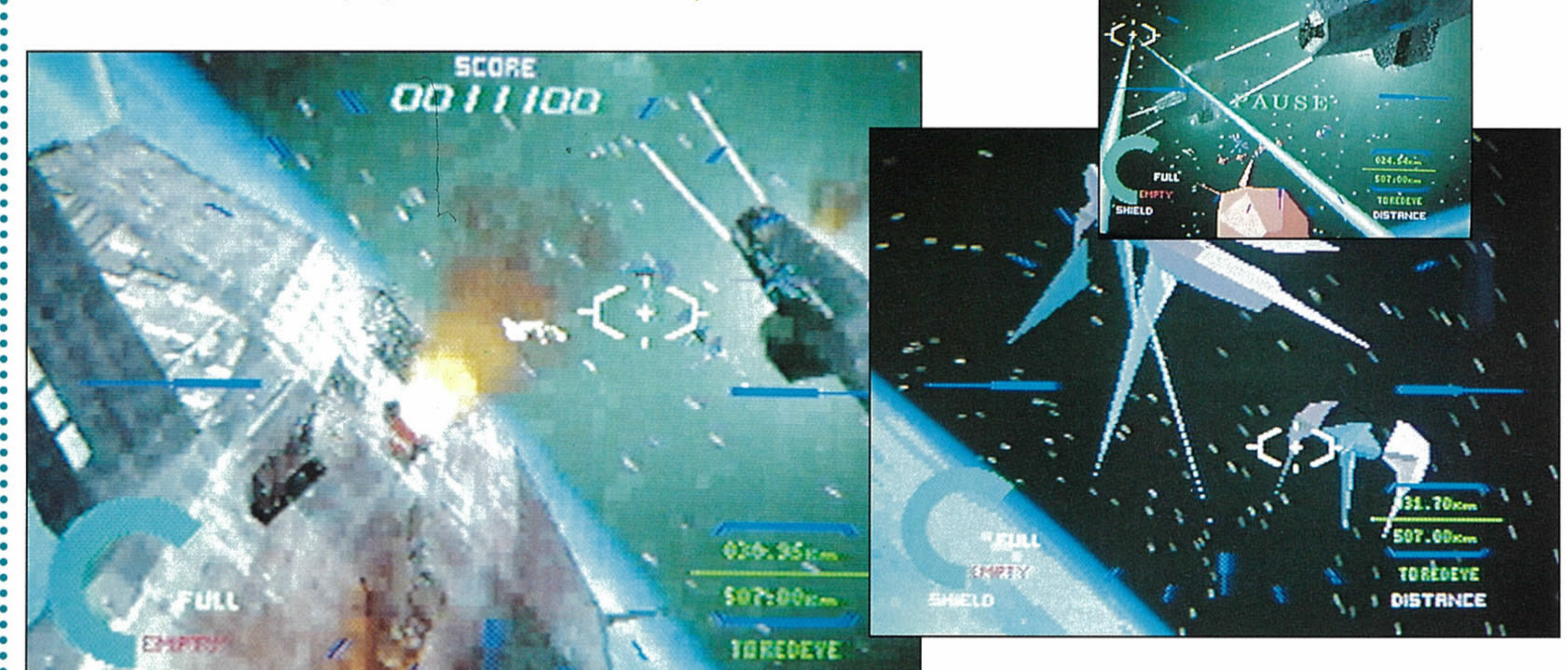
LORD CASQUE NOIR

Les sociétés ayant le privilège de se disputer le fructueux marché de la machine d'arcade se comptent sur les doigts de la main. Parmi les meilleurs, on trouve évidemment Namco, l'inventeur du très célèbre Pac Man.
Relativement bien implantée dans le milieu de la console grâce à sa filiale Namco, la société nipponne attaque le marché 3DO. StarBlade lui permet d'ouvrir le bal de la belle manière sans prendre trop de risque. Pourquoi ? Simplement parce que ce shoot'em up se déroule sur un décor précalculé, ce qui limite les prouesses de programmation tout en conservant une qualité visuelle des plus attrayante. Le jeu d'arcade étant conçu à la base de polygones plats (sans texture), la version 3DO offre une seconde version avec des textures magnifiques et des effets de lumière tout à fait exceptionnels.
De par ce principe, la partie action se limite au strict minimum, à savoir diriger un curseur sur les vaisseaux qui déboulent, ou sur les points stratégiques repérés par des couleurs violentes. Pas de missiles de la mort, pas de fantaisie inutile, juste un shoot'em up dans la plus pure tradition. Comme tout jeu de ce type, le problème reste inexorablement le même: on s'embête. On s'en prend plein les yeux, mais on s'embête. Les "continues" étant en nombre important, il est facile de terminer le jeu dans de brefs délais. À acheter uniquement pour la frime, ou pour le plaisir de tirer sur tout ce qui bouge.

EDITEUR : Namco • VU ET DISPO : Jpf • NOTICE : VO, 1 joueur







VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) 39 87 09 90 - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :

3615 ALLGAMES*WIAL

2,19 FF mn



Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

IBM PC & COMPATIBLES

1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 319
ALADDIN 3,5	**VF 249**
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS 3,5	**MF 259**
ACES OF THE DEEP 3,5	**VF 299**
ACES OVER EUROPE 3,5	VF 279
ACROSS THE RHINE 3,5	**NC**
ALIEN LEGACY 3,5	MF 289
AL-QADIM 3,5	VF 299
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 299
ARMORED FIST 3,5	MF 339
BATTLE BUGS 3,5	VF 299
BATTLEISLE II 3,5	VF 345
BLACKHAWK 3,5	**NC**
BLOODNET 3,5	379
BLUE FORCE 3,5	MF 299
BREAKTHRUE 3,5	MF 199
CANNONFODDER 3,5	**VF 275**
CANNON FODDER II 3,5	**VF 229**
CARTON ROUGE 3,5	**VF NC**
CHAOS ENGINE 3,5	MF 245
CLUB FOOTBALL THE MANAGER 3,5	**VF 299**
COLONIZATION 3,5	VF 335
COMANCHE + MISSIONS 3,5	MF 345
DARK LEGIONS 3,5	299
DARKSUN II - SSI - 3,5	**NC**
DAWN PATROL 3,5	**VF 349**
DAY OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	**MF 219**
DELTA V 3,5	MF 325
DESCENT 3,5	**NC**
DETROIT 3,5	VF 349
D O O M II 3,5	329
DREAMWEB 3,5	**MF 345**
DUNGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3,5	VF 299
DUNGEON MASTER II 3,5	**NC**
EMPIRE SOCCER 94 3,5	VF 279
ECSTATICA 3,5	**VF 345**
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
F-14 FLEET DEFENDER 3,5	MF 299
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5	MF 279
FLASHBACK 3,5	MF 229
FRONT PAGE SPORTS BASEBALL 3,5	**NC**
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - 3,5	VF 259
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI - 3,5	MF 299
HOKUM KA-50 3,5	**NC**
IN EXTREMIS 3,5	VF 259
INHERIT THE EARTH 3,5	299
IRON CROSS 3,5	299
ISHAR III 3,5	VF 289
JORUNE -ALIEN LOGIC- 3,5	**NC**
KICK OFF III 3,5	**VF 279**
KYRANDIA II - HAND OF FATE - 3,5	VF 299
LEISURE SUIT LARRY VI 3,5	VF 299
LE MONDE DE XEEN (MIGHT&M. IV. + V.)	**VF 339**
LODE RUNNER 3,5	MF 269
LORDS OF POWER COMPILATION 3,5	MF 355
LORDS OF THE REALM 3,5	**NC**
LUCASARTS HEROES 3,5	**VF 339**
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MASTER OF MAGIC 3,5	**NC**
MASTER OF ORION 3,5	MF 299
MICROMACHINES 3,5	MF 239
NASCAR RACING 3,5	**VF 259**
NCAA BASKETBALL 3,5	**NC**
ONE MUST FALL 3,5	**NC**
O.M. SUPER FOOTBALL 3,5	VF 235
OVERLORD 3,5	279
OVERLORD 3,5	VF 339
PACIFIC STRIKE 3,5	VF 325
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK 3,5	VF 149
PARADOX 3,5	**NC**
PINBALL DREAMS II DATA DISK 3,5	MF 199
PINBALL FANTASIES 3,5	VF 239
PIZZA TYCOON -MICROPROSE- 3,5	**NC**
POLICE QUEST IV 3,5	VF 299
POWER DRIVE 3,5	**MF 225**
PRINCE OF PERSIA II 3,5	MF 249
PRIVATEER + SPEECHPACK 3,5	MF 349
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE 3,5	MF 169
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
QUARANTINE 3,5	VF 299
RAVENLOFT 3,5	VF 299
RED HELL 3,5	MF 319
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 289
ROI LION 3,5	**MF 199**
SABRE TEAM 3,5	MF 299
SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
SETTLERS 3,5	VF 345
SHADOWCASTER 3,5	MF 279
SIM CITY 2000 3,5	VF 289
SIM CITY 2000 SCENERY 3,5	VF 155
SIMON THE SORCEROR II 3,5	**NC**
SPACE FEDERATION 3,5	**NC**
SSN-21 SEAWOLF 3,5	MF 299
STARLORD 3,5	VF 299
STRONGHOLD 3,5	VF 249
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUBWAR 2050 - MICROPROSE - 3,5	VF 269
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN 3,5	**NC**
SYNDICATE 3,5	VF 285
SYSTEM SHOCK 3,5	VF 299
T.F.X. 3,5	MF 319
TIE FIGHTER 3,5	VF 335
THE BIG RED ADVENTURE 3,5	**NC**
THE INCREDIBLE MACHINE II 3,5	**NC**
THEME PARK 3,5	VF 339
TRANSPORT TYCOON 3,5	VF 329
UFO - MICROPROSE - 3,5	VF 299
ULTIMA VIII PAGAN 3,5	**VF 365**
ULTIMA VIII SPEECH 3,5	**VF 135**
WACKY WHEELS 3,5	**NC**
VROOM MULTI-PLAYER PC 3,5	VF 275
WARCRAFT 3,5	**MF 345**
WARRIORS 3,5	**NC**
WING COMMANDER ARMADA 3,5	MF 269
WINGS OF GLORY 3,5	**NC**
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WORLD CUP 94 3,5	MF 229
X-WING - LUCASFILM - 3,5	MF 335
ZEPPELIN 3,5	295
TITUS THE FOX 3,5	MF 119
TORNADO 3,5	169
ULTIMA UNDERWORLD 3,5	**149**
WILLY BEAMISH 3,5 EGA	VF 125
WING COMMANDER I 3,5	139
WIZKID 3,5	MF 135
WWF EUROPEAN RAMPAGE 3,5	MF 119
YO JOE ! 3,5	MF 145
X-MAS LEMMINGS 3,5	**VF 119**

BUDGET IBM PC & COMPATIBLES

4D SPORTS BOXING 5,25	MF 119
ACES OF THE PACIFIC 3,5	VF 195
ACES OVER EUROPE 3,5	**139**
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
CAMPAIGN II 3,5	189
CHESS MANIAC 3,5	MF 179
CORRIDOR 7 3,5	**MF 139**
CURSE OF ENCHANTIA 3,5	159
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 179
DUNE II 3,5	149
EVAN MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5	VF 129
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5	MF 189
FALCON 3.0 -MICROPROSE- 3,5	MF 175
FORMULA 1 GRAND PRIX 3,5	179
GABRIEL KNIGHT 3,5	**149**
GENESIA 3,5	139
GOAL 3,5	**139**
GOBLINS III	**VF 129**
HARPOON 1.21 3,5	139
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
HEIMDALL II 3,5	**MF 129**
HOOK 5,25	MF 99
HUMANS 3,5	99
INCA II - WIRACOCHA 3,5	**VF 139**
JIMMY CONNORS TENNIS 3,5	99
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LAURA BOW II DAGGER OF AMON RA 3,5	VF 169
LEGACY-MICROPROSE 3,5	VF 179
MANHUNTER NEW YORK 3,5	MF 149
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 69
POLICE QUEST II 3,5	MF 149
POLICE QUEST IV 3,5	**149**
POWERMONGER 3,5	149
RAILROAD TYCOON DELUXE 3,5	MF 179
REACH FOR THE SKIES 3,5	139
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 169
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5	159
SHADOW OF YSERBIUS 3,5	119
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 89
SIM LIFE 3,5	125
SPACE CRUSADE 3,5	MF 99
SPACE QUEST IV 5,25	VF 139
SPECIAL FORCES 3,5	**169**
SPEED BALL II 3,5	MF 79
THEIR FINEST HOUR 3,5	139

CD ROM PC

10TH ANNIVERSAIRE	VF 269
ACES OF THE DEEP	VF 329
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	369
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	**MF 289**
ALONE IN THE DARK II	VF 359
ALONE IN THE DARK III	VF 379
AL-QADIM	VF 299
ARMORED FIST	MF 375
BATTLE ISLE II	VF 389
BENEATH A STEEL SKY	VF 369
BIOFORGE	**NC**
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 319
CARTON ROUGE	**VF NC**
CASTLES II	**NC**
CENTRAL INTELLIGENCE	MF 309
CHESSMASTER 4000 + LIFE & DEATH	199
CINEMANIA 94 - MICROSOFT -	499
CIVILISATION + RAILROAD TYCOON DELUXE	MF 239
COLONIZATION	VF 339
COMANCHE + MISSIONS	385
COMMANDER BLOOD	**VF 335**
CONSPIRACY KGB	VF 345
CREATURE SHOCK	VF 345
CRIME PATROL	389
CRITICAL PATH	179
CRUISE FOR A CORPS	139
CYBERDREAMS	**NC**
CYBERIA	**VF 409**
CYBERWAR	**MF 369**
CYCLEMANIA	MF 289
CYCLONES -SSI-	MF 299
DARK LEGIONS	269
DARK SUN II -SSI	**NC**
DARK SUN SHATTERED LANDS - SSI -	309
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 359
DARK FORCES	**NC**
DAWN PATROL	MF 339
DEATH GATES	**299**
DESERT STRIKE	MF 249
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	129
DISCWORLD	**NC**
DOOM II	399
DOOM UTILITIES	199
DRAGON LORE	VF 349
DRAGONSPHERE	MF 319
DREAMWEB	MF 345
DUNGEON HACK - SSI -	269
DUNGEON MASTER II	**NC**
EARTHSIEGE	**VF 299**
ECSTATICA	**MF 299**
EYE OF BEHOLDER I	139
F-14 FLEET DEFENDER GOLD	MF 299
FALCON 3.0 GOLD	**MF 309**
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	VF 289
FLIGHT UNLIMITED	**NC**
FORMULA 1 GRAND PRIX	189
FRONTIER COMPILATION	MF 345
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GENESIA	**VF 279**
GOBLINS	MF 259
GOBLINS II	VF 289
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI -	MF 299
GREMLIN COLLECTION	**119**
HAMMER OF THE GODS	299
HARVESTER	**NC**
HEIMDALL II	VF 309
HELL	**VF 425**
INDIANA JONES III	**VF 139**
INFERNO	VF 345
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	**MF 359**
IRON HELIX	199
ISHAR 2	MF 149
ISHAR 3	VF 289
IT CAME FROM THE DESSERT	95
JORUNE -ALIEN LOGIC	**NC**
JOURNEY MAN PROJECT	299
KING'S QUEST VI	MF 319
KING'S QUEST VII	**VF 345**
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	**VF 299**
KYRANDIA III MALCOM'S REVENGE	VF 275
LANDS OF LORE II	**NC**
LANDS OF LORE	**VF 299**
LEISURE SUIT LARRY 6	VF 329
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 399
LOOM	299
LORDS OF THE REALM	**NC**
LOST EDEN	**NC**
LOST IN TIME	VF 355
LUCASARTS HEROES	**VF 345**
MAD DOG MCREE II	269
MAGIC CARPET	VF 389
MANTIS	MF 399
MASTER OF MAGIC	**NC**
MEGA RACE	199
MENZOBERRANZAN	**NC**
MICROCOSM	MF 355
MYST	**MF 379**
NASCAR RACING	**VF 289**
NHL HOCKEY 95	MF 325
NOCTROPOLIS	**NC**
NOVASTORM	**MF 299**
OUTPOST	VF 339
PGA 486 TOUR GOLF	MF 345
PHANTASMAGORIA	**NC**
PINBALL DREAMS DELUXE	MF 269
PIRATES	139
PIRATES GOLD	169
POLICE QUEST IV	VF 329
POWER DRIVE	**MF 229**
PREMIER MANAGER III	**NC**
PRISONER OF ICE	**NC**
PRIVATEER + MISSIONS	389
PROJECT NOMAD	MF 239
PSYCHOTRON	MF 339
QUARANTINE	VF 309
QUEST & FUN	MF 219
RAVENLOFT	329
RETRIBUTION	**NC**
RISE OF THE ROBOTS	**VF 299**
ROBINSON REQUIEM	**VF 289**
ROBOCOP III + DUNE	189
ROYAL FLUSH PINBALL	**249**
SAM & MAX -HIT THE ROAD-	VF 345
SHADOW OF THE COMET	VF 335
SIM CITY 2000	VF 339
SIM CITY ENHANCED	**NC**
SIMON THE SORCEROR	**VF 339**
SPACE HULK	MF 359
SPACE PIRATES	**NC**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	**MF 319**
SPACE SHUTTLE	139
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	VF 359
STAR CRUSADER	MF 289
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	**NC**
STONEKEEP	**NC**
STRICKE COMMANDER + PRIVATEER	MF 365
SUBWAR 2050 + SCENARIO	VF 319
SUPER KARTS	MF 339
SUPER SKI PRO	**MF 199**
SYNDICATE	VF 399
SYSTEM SHOCK	**VF 389**
T.F.X.	VF 369
THE 7TH GUEST	185
THE 11TH HOUR	**NC**
THE BIG RED ADVENTURE	**NC**
THE HORDE	419
THEME PARK	VF 379
THE LAST DYNASTY	**NC**
TICONDEROGA	**NC**
TORNADO	189
TRANSPORT TYCOON	VF 329
UFO -MICROPROSE-	VF 279
ULTIMATE BODY BLOWS	**NC**
ULTIMA VIII + SPEECHPACK	VF 419
ULTIMATE FOOTBALL	309
UNDER A KILLING MOON	VF 399
US NAVY FIGHTERS	449
VICTORIANA	**NC**
WARCRAFT	**MF 349**
WARRIORS	**NC**
WHALES VOYAGE	149
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER 1 + 2	MF 309
WING COMMANDER III	VF 459
WING COMMANDER ARMADA	MF 319
WINTER OLYMPICS	VF 225
WOLF	**NC**
WOODRUFF	**NC**
WORLD CUP 94	MF 239
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC IV + V)	299
X-WING COLLECTOR	MF 339
ZEPHYR	MF 319
ZEPPELIN	299

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 DF-DD	38
GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	249
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	285
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS JOYSTICK PHOENIX	899
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
GAMME THRUSTMASTER	
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T1 PC	1239
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	499
SOUND BLASTER PRO VALUE	639
SOUND BLASTER 16 BASIC	1185
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	1349
SOUND BLASTER AWE 32	1999
SOUND BLASTER 16 VALUE	779
MAXI SOUND 16 + HP + MICRO	789
KORG WAVE UPGRADE	929

AMIGA

ALADDIN A1200	**VF 249**
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	**NC**
ARMOUR GEDDON II	MF 185
BANSHEE A1200	**NC**
BENEFACTOR	MF 189
BRIAN THE LION	MF 195
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
CANNONFODDER	MF 245
CANNONFODDER II	**VF 239**
CARTON ROUGE	**NC**
CLUB FOOTBALL THE MANAGER	MF 299
DARKMERE	VF 249
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 309
DENNIS LA MALICE	MF 199
DETROIT A1200	**NC**
DUNGEON MASTER II	**NC**
ELFMANIA	MF 199
FIELDS OF GLORY	VF 259
FIELDS OF GLORY A1200	VF 269
FLASHBACK	VF 199
FOOTBALL GLORY	**NC**
GOBLINS III	VF 225
HEIMDALL II	VF 255
IMPOSSIBLE MISSION 2025	MF 309
ISHAR III	VF 259
KICK OFF III A 1200	VF 285
KING QUEST 6	VF 289
LORDS OF THE REALM	**NC**
LORDS OF THE REALM A1200	**VF 309**
LOST VIKINGS	VF 229
MAGIC BOY	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 259
MORTAL COMBAT II	MF 229
MR NUTZ	MF 199
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
OVERLORD	**NC**
POWER DRIVE	**NC**
PUGGSY	MF 225
PUTTY SQUAD A1200	**NC**
PERIHELION	MF 185
RISE OF THE ROBOTS	VF 269
RISE OF THE ROBOTS A1200	VF 289
ROBINSON'S REQUIEM	VF 265
ROBINSON'S REQUIEM A1200	VF 269
RUFF'N'TUMBLE	MF 189
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	**NC**
SETTLERS	VF 309
SIERRA SOCCER	VF 219
SIM CITY 2000 A1200 (4Mo RAM)	VF 265
SHADOW FIGHTER	**NC**
SPACE HULK	MF 249
STARLORD	VF 269
SUBWAR 2050 A1200	VF 249
SUPER STARDUST	**NC**
SYNDICATE	VF 219
TERMINATOR II - ARCADE GAME	MF 239
T.F.X. A1200	**NC**
THEME PARK A1200	VF 285
THEME PARK A 1200	VF 285
TOWER ASSAULT A1200	**NC**
UFO - MICROPROSE -	NC
WINTER OLYMPICS	VF 229
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229

BUDGET AMIGA

ABANDONED PLACES II	**129**
AGONY	MF 149
BILL'S TOMATO GAME	MF 99
BODY BLOWS	MF 175
CHAOS ENGINE	125
CHUCK ROCK II	MF 135
CRASH DUMMIES	MF 159
DELUXE STRIP POKER II	MF 119
DESERT STRIKE	129
DRAGONS LAIR 3	MF 109
DREAM TEAM COMPILATION	MF 139
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 115
DUNE II	149
EXCELLENT GAMES	169
F-117 A NIGHTHAWK	MF 189
F-19 STEALTH FIGHTER	MF 159
GENESIA	**135**
GLOBAL GLADIATORS	MF 139
GUNBOAT	129
HAEGAR THE HORRIBLE	MF 89
HEROE QUEST II	139
INDIANA JONES S III/EXPLORA III	MF 159
JIM POWER	69
K240	MF 139
KING'S QUEST I - SIERRA -	MF 129
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LOTUS TURBO CHALLENGE II	MF 129
MANCHESTER UNITED	149
MONSTERBUSINESS	MF 109
NICK FALDOS GOLF	MF 109
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PIRATES	MF 109
POLICE QUEST II	MF 149
POLICE QUEST III	MF 155
POPULOUS II	149
POWERMONGER	149
PREMIER MANAGER 2	129
PUSH OVER	MF 109
REACH FOR THE SKIES	135
R TYPE II	89
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SKIDMARKS	**MF 159**
SIERRA SOCCER	**MF 129**
SOCCER KID	139
SPACE CRUSADE	MF 99
STELLAR 7	MF 119
TORNADO	149
TOTAL CARNAGE	99
UTOPIA	MF 99
WING COMMANDER 1	139
WOLFCHILD	MF 135
ZOOL II	MF 149
ZYCONIX	MF 99

AMIGA CD 32

LIQUIDATION DU STOCK
NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE LES JEUX DISPONIBLE ET LEURS PRIX

MF = MANUEL EN FRANCAIS
VF = VERSION EN FRANCAIS

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

RCS PONTOISE B 393 461 082

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

FRAIS DE PORT France : 30 F → Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F
PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h

Nom..

Adresse..

....Tél :..

Code postal..........................Ville ....

Règlement :

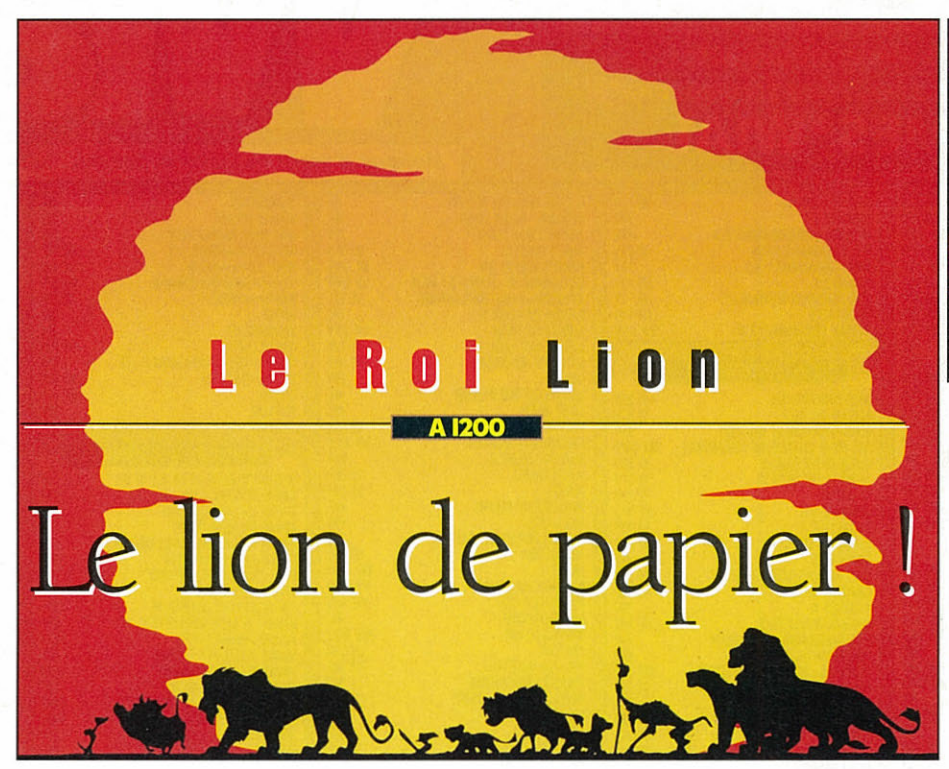
❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./....... Signature obligatoire ....





Très attendue par tous les fans du dessin animé de Disney, l'adaptation sur Amiga 1200 du Roi Lion est hélas bien trop décevante pour nous satisfaire.

PINKY

Est-il utile de rappeler une nouvelle fois l'histoire du désormais célèbre Simba ? Au vu du succès qu'a connu le dessin animé "Le Roi Lion" au cinéma, il est assez probable que bon nombre d'entre vous connaissent déjà ce personnage. Nul doute non plus que la perspective de le retrouver sur votre Amiga vous remplit de joie, aussi devez-vous être impatient de savoir si Virgin a rempli son contrat correctement ou pas. Il est hélas fort probable que vos attentes soient déçues à cet égard là, mais nous y reviendrons un peu plus tard.





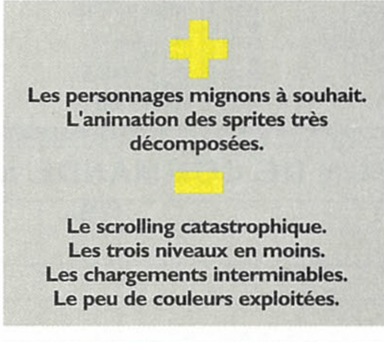
Le premier tableau, qui se déroule sur le territoire des lions, n'est pas trop difficile à franchir.

Comme un lion édenté

Comme dans la majorité des jeux de plates-formes qui se respectent, votre but, en tant que Simba, sera de parvenir à la sortie de chacun des sept niveaux successifs. Sept ? Eh oui, c'est la première mauvaise surprise de la journée, sur le chemin qu'il a dû parcourir entre les versions consoles, PC et Amiga : Simba a perdu trois de ses niveaux en route, "à cause de la limitation d'espace", dixit le manuel du jeu. Que se passe-t-il, l'éditeur n'a-t-il plus les moyens de s'offrir des disquettes vierges ? Vous comprenez, avec le flottement du peso mexicain... Malgré tout, les niveaux bonus, assez sympathiques, sont toujours là pour varier un peu l'action. Le but ultime de votre quête est de défaire votre oncle Scar qui veut s'emparer du trône de votre père et vous couper l'herbe sous les pieds, pardon, les pattes.

Hélas, on déplore de nombreuses carences dans la réalisation, qui viennent briser ces espoirs. Déjà, le logiciel ne permet pas l'installation sur le disque dur (à cause de la limitation d'espace ?), ce qui ne serait pas trop grave si les temps de chargement entre les niveaux n'étaient pas effroyablement longs. En pratique, on passe son temps à attendre que les niveaux se chargent, ce qui devient rapidement frustrant. Bien que le jeu ne fonctionne que sur les machines AGA, seules 16 couleurs sont exploitées (cela dit, c'était également le cas sur la version PC). Heureusement, les graphistes on tiré parti au mieux de cette palette ridicule, et le graphisme du Roi Lion demeure assez bon. Troisième faille notoire : l'animation. Si les mouvements du personnage principal gardent toute la fluidité et la décomposition qu'on leur connaissait jusqu'alors, sur les versions précédentes, tout se gâte dès qu'un ou deux sprites pointent leur museau à l'écran. Le scrolling et l'animation deviennent alors assez saccadés, ce qui témoigne d'une médiocre programmation quand on connaît les possibilités de l'Amiga dans ce domaine. Même le manuel du jeu ne se montre pas à la hauteur, puisqu'il s'agit de celui du Roi Lion PC, qui ne mentionne pas les quelques différences entre les deux versions (modes de contrôle...). Compte tenu de la pléthore d'excellents jeux de plates-formes qui existent déjà sur Amiga, le Roi Lion va avoir bien du mal à s'imposer...

EDITEUR : Disney Software/Virgin • DISTRIBUTEUR : Virgin 53.68.10.10 • NOTICE : VF • Dispo : PC Testé dans Joystick 56





DAWN PATROL





The First Air War

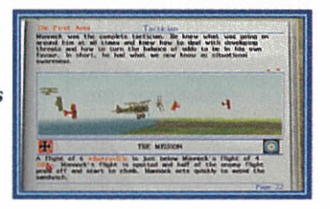
Dawn Patrol est un véritable simulateur de vol qui met avant tout l'accent sur les commandes du pilote et ses sensations. Grimpez dans le cockpit de votre appareil et préparez-vous à effectuer le vol de votre vie!





- *Pilotez au choix l'un des 15 appareils authentiques : Sopwith Camel, Curtiss JN (Jenny), SPAD 7, et le triplane Fokker du Baron Rouge.*
- *Une technologie de pointe (Leading Edge Technology, LET), qui utilise les techniques de mapping pour les avoins et les payages.*





- *Une resolution 640x400 pour des graphismes quatre fois plus détaillés que dans un simulateur traditionnel en VGA.*
- *Suivez vos exploits grâce à différentes caméras qui vous proposent des perspectives très variées : intérieur de votre habitacle, vues extérieures et vues missiles.*
- *Participez à plus de 150 combats aériens après avoir suivi le briefing de mission. Consultez un rapport détaillé pour chacune des batailles.*





- *Retrouvez 64 biographies d'aviateurs qui vont vous permettre de donner des caractéristiques particulières à vos propres personnages, que vous soyez un débutant ou un As.*
- *Retrouvez le récit de la «Grand Guerre» telle qu'elle s'est déroulée dans les airs, vue par chacun des deux camps.*
- *Des effets sonores très variés et le «Capriccio Italien» de Tchaikovsky qui vous accompagne tout au long de vos longues heures de vol, apportant au jeu une touche finale d'authenticité.*

Oubliez toutes les autres simulations et affrontez les As de l'époque, qui furent les pionniers du combat aérien.

Vous n'aviez jamais vu les combats d'aussi près!

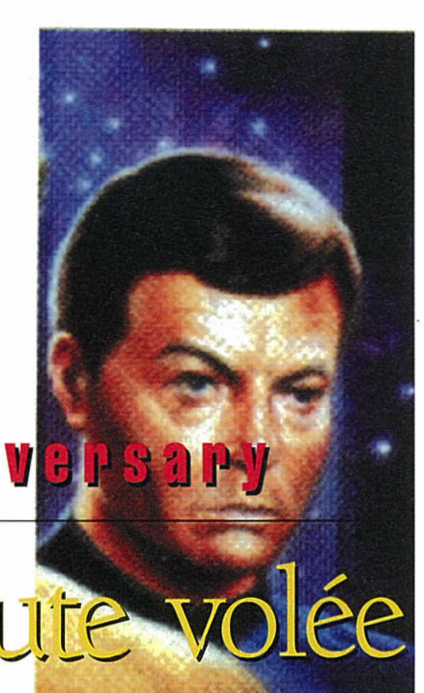
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex
Tél : (1) 48.18.50.00

empire INTERACTIVE

A ROWAN PRODUCTION





Star Trek 25th Anniversary

A1200/A4000

Une entreprise de haute volée

VRAI FAUX

Les premiers scripts de Star Trek, la série, ne prévoyaient pas de téléportation de l'équipage.

VRAI

Ces dernières ne sont intervenues que pour réaliser de substantielles économies de budget, car il aurait été fort coûteux à la production de réaliser les séquences d'atterrissage de l'Enterprise sur les planètes visitées par Kirk et compagnie, ou de fabriquer une maquette géante du célèbre vaisseau pour les scènes où l'on aurait vu les membres de l'équipage s'en extirper. Quand on pense que les célèbres "Énergie, Mr Scott" sont l'une des composantes du succès de la série, il y a là de quoi rester rêveur, non ?

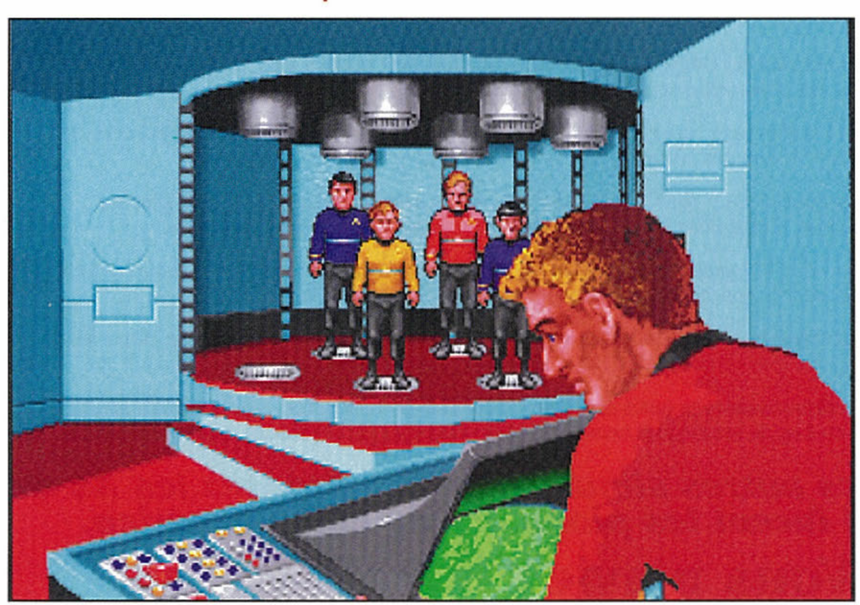
Tout vient à point à qui sait attendre, c'est ce que nous démontre une fois de plus l'arrivée sur Amiga de Star Trek. Si la gestation fut longue, le résultat se montre à la hauteur de nos espérances !

PINKY

Record battu ! Quant on voit le temps nécessaire à Interplay pour adapter Star Trek 25th Anniversary du PC à l'Amiga, on se dit que l'éditeur vient de réaliser un véritable exploit. Car enfin, ce logiciel, qui venait célébrer sur compatible le 25e anniversaire de la série télévisée culte, semble sorti depuis des années lumière, si j'ose m'exprimer ainsi. Souvenez-vous, ne fut-il pas testé dans les colonnes de Joystick N° 25, paru en mars 1992 ? Voyons, cela nous fait... mmmh... 34 mois de développement, ou plutôt de conversion, avant de voir enfin arriver la version destinée aux machines de Commodore ! Mais enfin, ne boudons pas notre plaisir, "Star Trek bientôt 28th Anniversary" est aujourd'hui là et bien là, ce qui constitue incontestablement la meilleure des nouvelles pour les fanatiques comme moi de la série de science-fiction la plus kitsch de l'univers. Vu la longueur de la gestation, le dernier bébé de Mme Interplay a intérêt à se montrer à la hauteur de l'événement.

"Et alors, qu'en est-il finalement ?", vous demandez-vous sûrement à la lecture de ces lignes. Alors ? Eh bien, lisez ce qui suit au lieu de vous arrêter toutes les cinq lignes pour vous poser des questions métaphysiques. C'est vrai quoi, cela devient agaçant, à la fin !

En route pour de nouvelles aventures !



Carnet de bord du capitaine...

...Pinky, commandant le vaisseau USS Amiga, coordonnées espace/temps A1200-A4000. Sommes enfin entrés en possession de la fameuse arme secrète X21, nom de code "boîte de jeu", dont dépendra sans doute la survie de l'univers. Bon, d'accord, j'exagère peut-être un tout petit peu, mettons la survie du monde, alors. Première constatation, le bougre – qui tient tout de même sur la bagatelle de huit disquettes – exige la présence d'un disque dur dans votre Amiga pour s'y loger. L'installation, entièrement automatisée, terminée, il ne me reste plus qu'à double-cliquer sur l'icône adéquate, et me voilà parti pour un voyage aux confins de l'univers...

Dès les premières secondes de jeu, c'est l'enchantement pour tout amateur de la série créée par Gene Rodenberry. En effet, à l'instar du générique de Star Trek, tout ce que l'on voit au premier abord est un ciel étoilé, alors que retentissent les premières notes de la bande originale. Pom popom, pom popopopom... Puis surgit au loin l'Enterprise NCC 17101 qui emplit peu à peu notre champ de vision avant de passer à grande vitesse devant nous, pour disparaître à nouveau

dans l'immensité de l'espaaace. Je puis vous assurer que pour un fervent téléspectateur de la série comme moi, cette seule séquence suffit largement à mettre en appétit ! Seule entorse faite au générique original : le célèbre "Espace, frontière de l'infini...." ne chatouille plus nos augustes oreilles, mais s'inscrit au bas de l'écran, en sous-titre. Mais la musique est suffisamment fidèle pour qu'aucune hésitation ne puisse se produire quant à la nature de ce qui va suivre. Bon, si je continue à baver ainsi, le clavier de mon Amiga, de plus en plus humide, ne va plus tarder à rendre l'âme, aussi est-il plus que temps de faire une entrée triomphale à bord de l'USS Enterprise !

Mr Sulu, levez les boucliers !

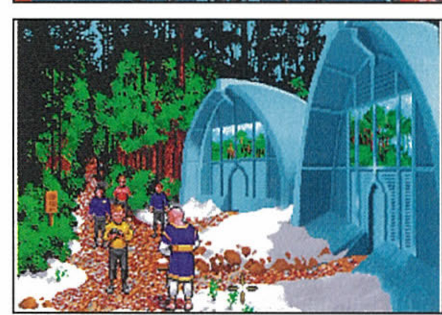
Star Trek 38th Anniversary est un soft principalement composé de deux phases distinctes. Comme il se doit, la première d'entre elles se déroule sur la passerelle de l'Enterprise, placée sous votre haut commandement. Vous y incarnez le capitaine James T. Kirk, et l'on peut vous y apercevoir de dos, assis face au hublot principal au travers duquel on voit les étoiles défiler. Autour de vous, tous vos fidèles lieutenants, de Sulu à Chekov en passant par Scotty et bien évidemment ce cher vieux Spock. Chacun d'entre eux à a sa charge une fonction précise essentielle à la bonne marche du vaisseau. C'est donc en vous adressant à chacun des membres d'équipage, que vous allez pouvoir commander les diverses fonctions du navire. Cette méthode a le double avantage de vous permettre de retrouver tous vos personnages favoris, ainsi que de faciliter grandement la prise en main des commandes de l'Enterprise, car les divers postes et fonctions de la série sont respectés à la lettre (voir encadré). C'est un atout précieux, car l'espace, tel qu'il nous est présenté, est peut être bien la frontièré de l'infini, mais alors, de l'infini...ment dangereux ! En effet, le joueur va être amené, lors de ses pérégrinations, à faire bon nombre de mauvaises rencontres. Il y a bien sûr les Klingons, ennemis héréditaires de la Fédération, mais également des pirates Elasi ou encore les Romuliens qui n'aiment pas trop que l'on s'aventure sur leur territoire. En cas de bataille rangée, vous prenez les commandes de l'Enterprise via la souris, tout en donnant, à l'aide du clavier, les ordres nécessaires tels que la levée des boucliers ou l'armement des torpilles à photons et autres phasers. Pour une plus grande clarté, il est possible, durant les combats, d'échanger la vue microscopique du hublot de votre vaisseau pour une vue en plein écran ainsi que des vues latérales babord, tribord, avant, arrière, au-dessus et en dessous de l'Enterprise. Ouf ! Si avec tout ça, vous ne parvenez pas à repérer vos assaillants, c'en est à désespérer !

Tiouîîît.... Kirk à l'inter !

Mais je m'étends, je m'étends (gaffe à ne pas me répandre), et voilà que j'omets complètement de vous parler de la seconde phase de jeu que comporte Star Trek 99th Anniversary. Ben ouaip, parce que confiner le riche univers de la série dans un malheureux jeu d'arcade à la Wing Commander eut, à mon sens, été un véritable crime de lèse-majesté ! Interplay est bien plus malin que cela, et l'on sent vraiment que tous les efforts ont été faits pour retranscrire intégralement l'esprit du célèbre feuilleton. Star Trek 472th Anniversary est donc composé de plusieurs "épisodes" et autant de situations critiques différentes. Chacun d'entre eux est précédé d'un mini-générique ou apparaît le titre de l'histoire que vous vous apprêtez à vivre. Et là, ô divine surprise, le soft change du tout au tout pour se transformer en véritable jeu d'aventures avec énigmes à résoudre, objets à trouver et tout et tout ! Ainsi, vous pouvez être contacté, alors que vous croisiez tranquillement dans l'espace, par votre amiral pour vous confier la mission d'aller enquêter sur une colonie de la Fédération ne donnant plus signe de vie, d'explorer une planète ou encore de porter secours à un vaisseau fédéral en difficulté. Pour accomplir lesdites missions, plus question de rester au chaud, bien peinard derrière les commandes de l'Enterprise, il va vous falloir vous téléporter sur les

Voici à quoi ressemble un combat vu de la passerelle. Rassurez-vous, il est également possible de passer en plein écran.





Lorsque vous vous téléportez sur une planète, Star Trek se change tout à coup en jeu d'aventures à la Sierra.



Les dialogues entre McCoy et Spock sont toujours aussi... euh... épicés.



Et voilà ! Pas moyen d'être tranquille cinq minutes, le devoir se rappelle toujours à votre bon souvenir...

Lorsque le danger vous guette, il s'agit parfois d'être très rapide, comme au bon vieux temps des westerns. Ouaip, garçons !

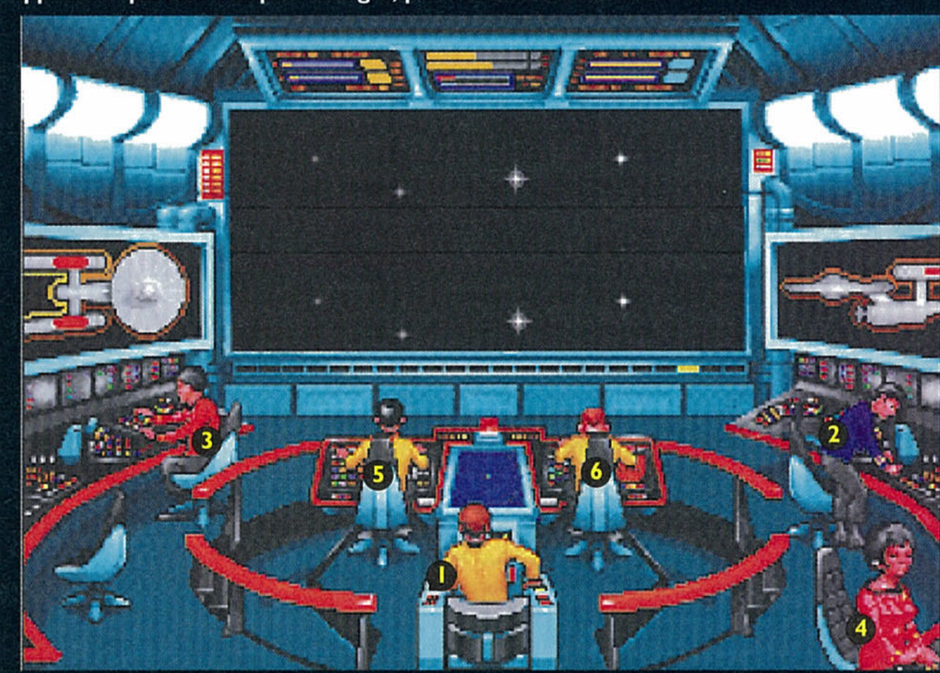


Au début de chaque nouvel épisode, vous assistez à un générique comme dans la série TV.

L'Enterprise comme si vous y étiez !

1 : Capitaine James T. Kirk : C'est en cliquant sur le commandant que vous aurez accès à la commande de téléportation si vous vous trouvez en orbite autour d'une planète, ou proche d'un vaisseau dont les boucliers sont baissés. Accessoirement, vous pourrez aussi y effectuer des opérations de sauvegarde, ou jauger vos performances actuelles.

2 : Commander Spock : N'hésitez pas à consulter le plus souvent possible votre second, ses excellentes facultés d'analyse en font un allié précieux. Vous pouvez également interroger la base de données de son ordinateur afin d'en apprendre plus sur des personnages, planètes ou vaisseaux.



3 : Lieutenant Scott : Voilà un personnage capital, puisque c'est à travers lui que vous allez pouvoir définir les ordres de priorité des réparations à effectuer lors des combats.

4 : Sous-lieutenant Uhura : Votre charmant officier des communications vous permet d'entrer en contact avec d'autres vaisseaux, bases spatiales ou planètes, ainsi que d'expédier informatiquement des données. Et il est nettement plus sexy qu'un modem !

5 : Sous-lieutenant Sulu : À sa charge, la mise en orbite autour de planètes lorsque vous souhaitez vous y téléporter, ainsi que la gestion des boucliers durant les combats.

6 : Sous-lieutenant Chekov : Il est affecté principalement à la navigation, c'est donc à travers lui que vous aurez accès à la carte stellaire vous permettant de choisir votre prochaine destination en hyper-espace. C'est également lui qui va activer et désactiver les armes de l'Enterprise.

tips

■ LORS DE LA PREMIERE MISSION, CONTRAIREMENT À CE QUE VOUS LAISSE ENTENDRE SPOCK, IL NE FAUT AUCUNEMENT TENIR COMPTE DU DIAGRAMME DE L'ÉCLIPSE POUR REMETTRE LA MACHINE ALIENNE EN ROUTE. CONTENTEZ-VOUS PLUTOT DE METTRE TOUS LES POTENTIOMETRES SUR 1.

+

La bande sonore, absolument parfaite. La variété des divers "épisodes". Les dialogues, Spock-McCoy, hilarants.

-

L'animation n'est pas des plus vivaces.

VRAI FAUX

Pinky écrit les vrai-faux les plus longs du monde et ce rien que pour embêter la Maquette

FAUX

Il ne le fait que par pure méchanceté. La Maquette

lieux en question. À l'instar de ce qui se produit habituellement dans la série, vous débarquez alors en petit comité, à savoir accompagné de Spock, Mc Coy ainsi que d'un officier de sécurité. Vous allez donc déplacer votre petit groupe en exploitant au mieux les compétences de chacun, parler avec les autochtones, combattre vos ennemis ou résoudre des énigmes, bref, vivre un véritable épisode de Star Trek, mais de manière interactive, cette fois. C'est là tout le sel du jeu : tous les paramètres qui ont fait le succès de la série sont scrupuleusement respectés.



Du tricordeur de Spock à ses raisonnements implacables, des joutes verbales opposant McCoy et Spock aux bougonneries du médecin-chef, célèbre bourru-au-cœur-d'or et râleur impénitent, rien ne manque pour satisfaire les amateurs de la série. Du coup, si l'on aime l'esprit Star Trek, on ne peut qu'être comblé par sa retranscription sur micro, d'autant qu'elle n'est nullement desservie par la qualité de sa réalisation.

Bon sang, Jim, il est mort !

Et hop, en voilà une transition qu'elle est habile ! Nous voilà en effet tout droit téléportés vers le dernier chapitre de ce test, à savoir l'aspect technique de Star Trek, 3827th Anniversary. Dans ce domaine, si le soft ne réalise pas de prouesses à proprement parler, il n'est pas non plus entâché de défauts majeurs. Le graphisme est assez sympathique, avec de nombreux décors très fouillés et des personnages reconnaissables au premier coup d'œil (dans ce but, les héros du jeu sont dessinés de manière assez disproportionnée, avec de petits corps et d'imposantes têtes). L'animation, en revanche, est un peu lente, mais cela n'amoindrit en rien la jouabilité du soft. Aussi surprenant que cela puisse vous paraître, c'est bien dans le domaine de la bande sonore que Star Trek marque le plus de points. Des musiques d'introduction des épisodes, meilleures encore que celles de la version PC, jusqu'aux bruitages pratiquement tous digitalisés à partir des originaux, le logiciel ne souffre aucun reproche. C'est un vrai plaisir de retrouver les sons qu'émettent les ordinateurs de la passerelle, les phaseurs, les chuintements des portes qui s'ouvrent et tout le... euh... tralala ! Grâce à la qualité de sa bande sonore ainsi que de ses scénari, Star Trek parvient, et ce n'est pas un mince exploit, à recréer sur vos bécanes l'atmosphère si particulière du feuilleton. Une réussite !

EDITEUR : Interplay • DISTRIBUÉ PAR : Virgin (1) 53.68.10.00. • CONFIG : Config minimum 68020 HD 2Mo. Dispo sur Pc

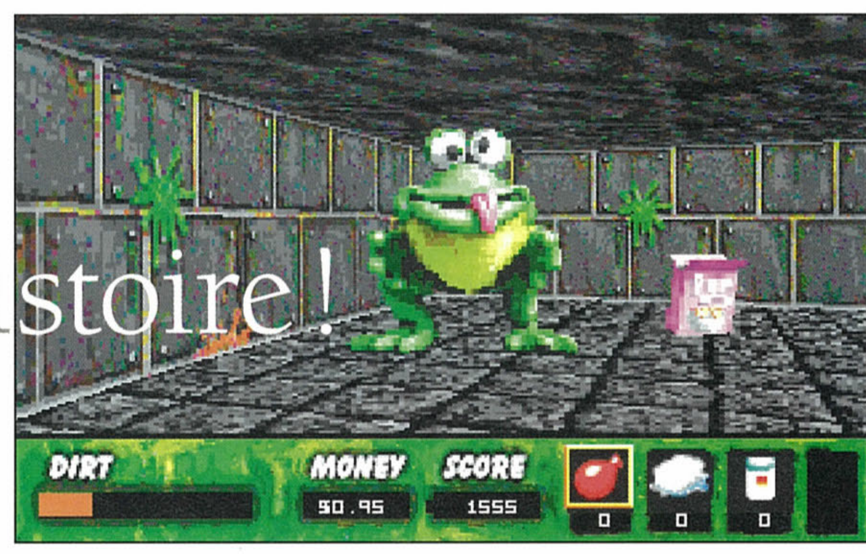
Si vous appréciez la série Star Trek, vous allez devenir complètement marteau de cette adaptation. En tout cas, moi, j'adore !



SlobZone

PC CD-ROM

Quelle sale histoire !



Un nouveau clone de Wolfenstein 3D qui ne manque pas d'humour mais plutôt de technique. Une idée rigolote très mal exploitée.





LORD POUBELLE NOIRE

Des clones de Doom, ça n'est pas ça qui manque ! Mais si je vous dis que SlobZone innove largement plus que ses concurrents, voilà qui mérite que l'on s'y intéresse ! Slobinou allie en fait humour avec 3D. Vous vous baladez dans un décor à la Wolfenstein 3D, à la différence près qu'il s'agit là de scènes extérieures (il y aussi des égouts, des catacombes et plein d'autres trucs qui puent). Les ennemis, quant à eux, ont été troqués contre des canards, veaux, vaches et toute la clique. Le pire c'est que tout ce beau monde fait absolument n'importe quoi. Il y a même de gros machins tout roses qui font "Grrrr-roouuuiiiinnnnnn". Eh oui, après les vaches qui volent, voici les cochons qui s'y mettent. En lieu et place des blessures habituelles que vous pouvez subir, votre tâche consiste à éviter de vous prendre divers objets dans la tronche comme des œufs et autres détritus salissants. Lorsque vous êtes recouvert de daubes, hop, vous mourez étouffé dans un nuage atroce et nauséabond. Mais comme chaque ordure ramassée vous donne un peu d'argent, vous pourrez à votre tour acheter des savons ou des ballons d'eau pour laver vos adversaires. Des douches permettent aussi de se débarbouiller. Bref, voilà qui devrait plaire au petits n'enfants !

Hélas, triple fois hélas, l'animation est médiocre et l'intérêt fort limité. Pourtant l'idée était bonne ! Mais que voulez-vous, c'est tellement mal réalisé que l'on se bousille les yeux en moins de temps qu'il ne faut pour l'écrire. Dommage !

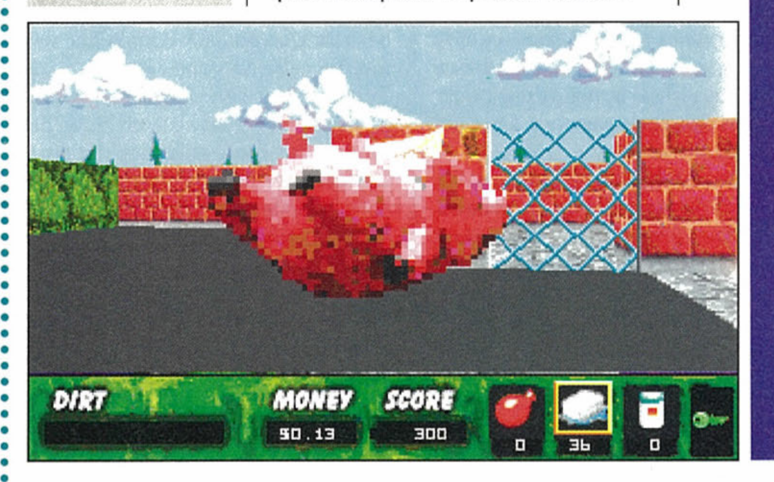
EDITEUR : Deep River • TÉLÉPHONE : PO Box 9715-975, 565 Congree st. Portland, ME 04104 (USA) • TÉLÉPHONE : (19-1) 207/871.16.84 • NOTICE VO, 1 joueur, config 486 DX33.

SlobZone n'est autre qu'un énième remake de Wolfenstein 3D au concept marrant mais à la réalisation ratée.

TECHNIQUE 40 INTERET 70

+
Un concept marrant. Le nombre de niveaux.

–
L'animation très saccadée. Trop simpliste.





Le menu "aventures".

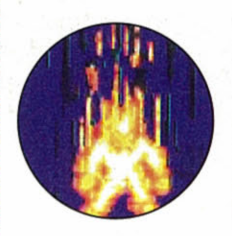
Dragonstone

Amiga

Corenan le barbare

Jeu d'aventure, de rôles ou d'arcade selon les goûts de chacun, Dragonstone ne parvient cependant pas à nous surprendre.

PINKY



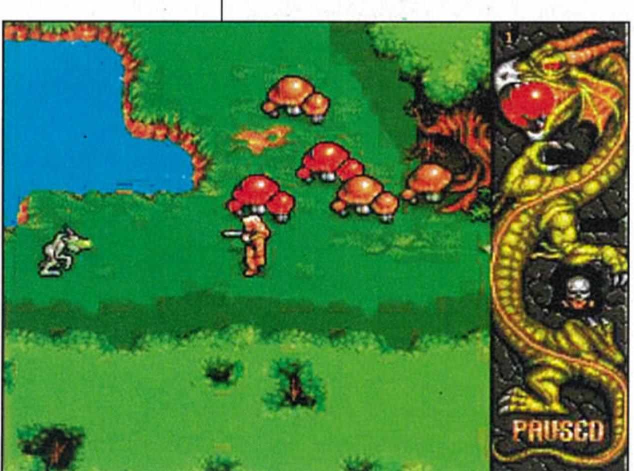
+

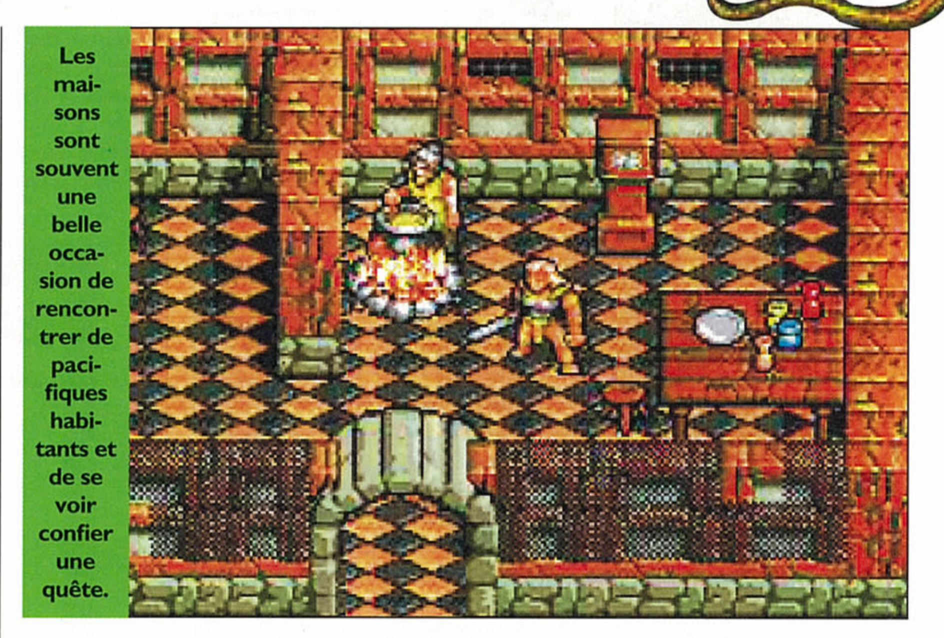
Le cocktail arcade-aventures-JDR.
L'excellente bande sonore.

–

La fenêtre de jeu, trop petite.
Les énigmes, trop sommaires.
Les monstres qui reviennent encore et toujours.

Comment situer Dragonstone ? Empruntant ici et là divers éléments aux jeux qui l'ont précédée, cette nouvelle production de Core est particulièrement difficile à étiqueter. Vous y incarnez un barbare – ou une chasseresse, au choix – confronté aux légions maléfiques d'une entité du nom d'Agon. Depuis que ce dernier s'est installé dans la contrée qui vous a vu naître, d'étranges phénomènes se produisent, les villageois sont attaqués par des monstres assoiffés de sang, et il ne reste presque plus de café dans mon thermos ! Dans ce scénario du plus pur style JDR, vous allez donc tenter de remédier aux deux premiers phénomènes, je me charge de résoudre le troisième d'un saut à l'épicerie du coin. Votre personnage, dirigé au joystick, ainsi qu'une parcelle de son environnement sont vus de haut, l'écran scrollant pour suivre vos évolutions. Dès vos premiers pas, vous êtes assailli par des quantités industrielles de monstres en quête d'âmes innocentes à dévorer. Pas de chance pour eux, vous êtes tout de même loin d'être un paisible paysan, ils vont par conséquent tâter de votre fidèle épée. Pour ce faire, il suffit d'une pression sur le bouton "feu" et vous verrez votre héros fendre l'air de son arme. Attention, plus ladite pression sera longue et plus votre coup sera dévastateur, et si vous parvenez à tenir jusqu'à ce que la jauge de votre épée soit entièrement remplie, vous lancerez même une boule de feu plus dangereuse encore. Ça, c'est pour la partie "arcade".




Les maisons sont souvent une belle occasion de rencontrer de pacifiques habitants et de se voir confier une quête.

Mais il vous est également possible, via la barre d'espacement ou un second bouton "feu" si votre manette en possède un, d'accéder à un menu tout droit sorti d'un jeu d'aventure. Vous pouvez y examiner les alentours ou un objet ramassé au préalable, ou encore parler avec un personnage vous faisant face. C'est de cette manière que vous apprendrez qu'untel a besoin de tel objet, tandis qu'un autre voudrait un peu d'argent, mini-quêtes que vous accomplissez afin de progresser dans le jeu. Au total, ce n'est pas moins de sept immenses niveaux (forêt, ville) aux décors différents que vous allez sillonner avant de pouvoir confronter votre force à celle d'Agon.

Tout semblait donc excellemment parti pour que Core tienne là un hit en puissance, mais il est quelques détails qui viennent ternir le tableau. La fenêtre dans laquelle vous vous déplacez, tout d'abord, est bien réduite, occupant à peine les deux tiers de l'écran. De plus, certains monstres se matérialisent dès que vous arrivez à proximité de leur villégiature, et cela même si vous les avez déjà occis précédemment. Il n'y



a, à mon sens, rien de plus énervant dans un jeu d'action que des ennemis qui reviennent sans cesse, comme c'est le cas, par exemple, pour Zool. On pourrait alors objecter, pour excuser ce défaut, qu'il s'agit là plus d'un jeu d'aventures, mais les énigmes présentes dans Dragonstone sont bien trop simplistes (la plupart du temps, il s'agit juste d'utiliser le bon objet au bon endroit) pour retenir trop longtemps l'attention des aventuriers confirmés. C'est pourquoi, même s'il dispose d'un graphisme et d'une animation honnêtes ainsi que de superbes musiques et bruitages (comme dans Chaos Engine, les bruitages varient selon l'endroit à proximité duquel vous vous trouvez), Dragonstone ne demeure qu'un petit jeu sympa, mais sans plus.

ÉDITEUR : Core Design • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • NOTICE : VF • CONFIG MINIMUM : 1 Mo de RAM • TELEPHONE : (1) 48.18.50.00.



POUR UTILISER LES DOLMENS COMME TÉLÉPORTEURS, PLACEZ-VOUS AU CENTRE ET UTILISEZ LE PARCHEMIN DU LANGAGE DE LA TERRE.

Si Dragonstone ne mérite pas le qualificatif de "décevant", il n'apporte cependant pas non plus sa pierre à l'édifice de la ludothèque Amiga. Le service minimum, quoi !

TECHNIQUE 72 ■ INTERET 75

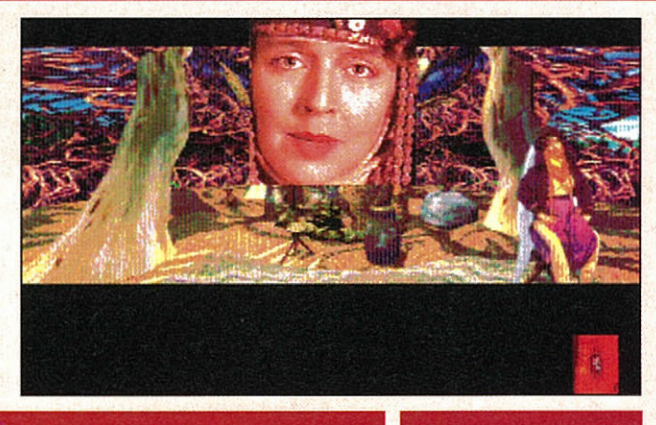


Grâce aux dolmens, il est possible de se téléporter... si vous savez parler leur langue !

The vortex, quantum gate II

PC CD-Rom

12 milliards pour 3 gigas...



LÉO DE URLEVAN

Dès les premières minutes de jeu, j'ai senti l'arnaque et ça m'a tout de suite fait pensé à l'édito de Michel Desangles dans le Joy 51 : "Abondance est-il synonyme de qualité ?" Bien évidemment, non. Même si l'on a pu constater sur des softs comme Under a Killing Moon que l'on pouvait se permettre sur CD des folies que l'on n'aurait jamais pu imaginer sur disquettes, reconnaissons qu'une fois n'est pas coutume.

Bon, je vais vous parler un peu du scénario parce qu'il n'est pas mal du tout. L'action se situe en 2057 alors que la population mondiale atteint 12 milliards d'habitants et qu'il n'y en a plus que pour 5 ans d'oxygène sur la planète terre. On ne s'intéresse que de très loin à cette histoire. C'est sans doute à cause de la technique utilisée : vous évoluez dans un monde en 3D où sont incrustées des vidéos; ça ne vous rappelle rien. Moi ça me fait vachement penser à UKM en 100 fois moins bien : là où UKM faisait comme un grand des calculs en temps réels, Vortex utilise des séquences précalculées ; plein mais je m'en fous. De toute façon, c'est pas beau du tout, ça tourne sous Windows et c'est hyper lent et les fenêtres de jeu sont ridiculement minuscules. Quand au jeu proprement dit, il est vraiment soporifique : vous vous déplacez, vous parlez, vous vous déplacez, vous reparlez, vous regardez... Passez votre chemin.

EDITEUR : Hyperbole studios • DISTRIBUTEUR : WEA Visual Entertainment • NOTICE : anglais, 1 joueur • CONFIG : Pc aux normes MPC2 • DISPONIBLE



Si on reprend le même article du numéro 51, où Michel parlait de la beauté, de l'intérêt et de l'interactivité des jeux en les classant en trois catégories, on remarquera que ce jeu n'entre dans aucune des trois catégories : il n'est ni beau, ni intéressant et à peine interactif.

TECHNIQUE 30 ■ INTERET 60



Sim City 2000

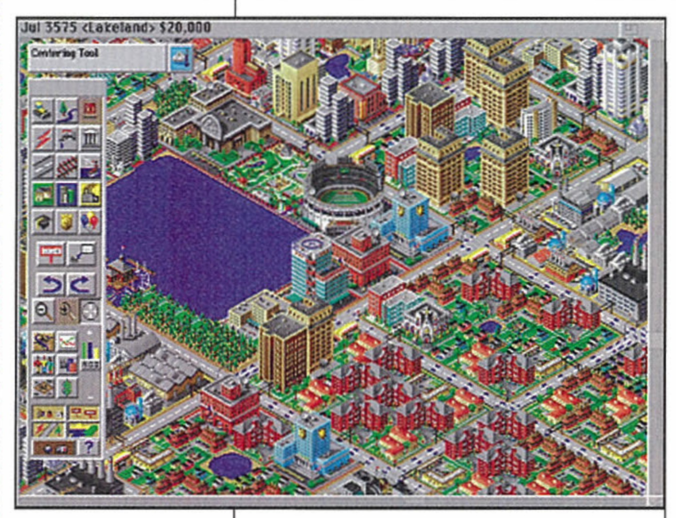
A1200/A4000

Sim tortue, Sim torture !

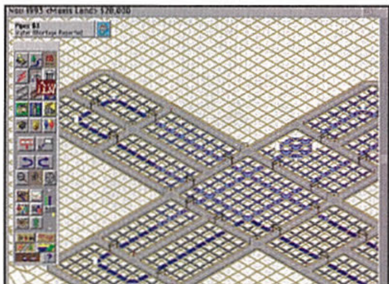


Il nous a fallu attendre longtemps, très longtemps pour voir arriver Sim City 2000 sur Amiga. Il nous faudra peu de temps, très peu de temps pour l'oublier !

PINKY







En son temps, Sim City premier du nom fut l'un des plus grands succès qu'ait jamais connu l'Amiga. Il est du reste amusant de se souvenir que ses programmeurs ont eu toutes les peines du monde à se faire éditer à l'époque, la très grande majorité des éditeurs contactés trouvant bien trop de défauts majeurs à ce qui allait devenir l'une des références absolues de la micro-informatique ludique ! Toutes proportions gardées, cette histoire rappelle un peu celle de Charles Darrow, le concepteur du Monopoly, qui n'avait en son temps pu trouver de société pour éditer sa création ! Dans un cas comme dans l'autre, l'histoire a démontré de façon éclatante combien les éditeurs furent aveugles en la circonstance...

Mais cette fois, plus question de renouveler de telles erreurs, avec l'aura dont bénéficie Sim City, la frilosité n'est plus de mise, pensez-vous sûrement.

Eh bien, en réalité, cette adaptation sur Amiga de Sim City 2000 est exactement le cas de figure inverse ! OUI, Sim City 2000, précédé par la renommée de ses versions PC et Mac, va certainement très bien se vendre. Et pourtant, NON, rien dans ce logiciel ne justifie son achat ! Voici pourquoi :

- Tout d'abord, une mise en garde s'impose : la version Amiga de Sim City 2000 distribuée en France comporte un bug qui la rend incompatible avec certaines séries d'A1200. Sur les deux unités que nous possédons à Joystick, aucune n'a voulu lancer le logiciel sans planter misérablement. Renseignements pris auprès de Maxis Angleterre, une version corrigée est maintenant disponible, mais elle est... en anglais !

- D'autre part, il me faut également vous préciser que le bougre réclame une configuration des plus musclée pour daigner fonctionner. Disque dur obligatoire, bien évidemment, mais également 4 Mo de RAM minimum sont indispensables à sa bonne marche. De plus, la plus basse des résolutions exploitées par le logiciel est 668 x 260, un mode que ne supportent pas la plupart des moniteurs fournis avec les A1200, sans même parler de téléviseurs. Conclusion, si vous n'êtes pas en possession d'un moniteur multisynchro, les scintillements risquent, au pire, de vous faire perdre la vue au rythme d'1/10e toutes les minutes ! Dans le meilleur des cas, vous vous en tirerez avec des maux de tête carabinés.

- Mais j'en entends encore qui ricanent, qui se moquent de ce que je viens de dire, arguant qu'ils possèdent un A1200 bourré à craquer de barrettes de RAM ainsi qu'un moniteur de la mort. Vraiment ? Désolé, mais vous n'avez pas davantage le profil-type du possesseur d'Amiga selon Maxis ! En effet, étant donné la résolution exploitée, un simple (!) 68020 est largement insuffisant pour gérer la multitude d'objets en mouvement dans les rues. En conséquence, la moindre tentative d'interaction, quelle qu'elle soit, vous force à d'interminables attentes avant d'en recueillir les fruits. Le scrolling ? Comment peut-on simplement évoquer, même à voix basse, le terme de scrolling lorsque chaque tentative de déplacement sur la carte génère une période de 2 à 4 secondes avant que l'écran ne se rafraîchisse ?

- Enfin – mais c'est là un jugement bien plus subjectif – même si vous êtes le fortuné possesseur d'un A4000/68040 (la vitesse de traitement est alors tout juste acceptable), je ne suis pas convaincu que Sim City 2000 apporte vraiment grand chose de plus que son glorieux prédécesseur, dont j'étais pourtant l'un des fanatiques les plus ardents. C'est certes bien plus beau, mais le concept du jeu ainsi que les options mises à votre disposition n'ont que trop peu évolué pour en renouveler l'intérêt.





EDITEUR : Maxis • NOTICE : VF • CONFIG MINIMUM : 68020HD 4 Mo • CONFIG RECOMMANDÉE : 68040HD 4 Mo • DISPO SUR : PC/Mac • TESTÉ DANS : Joystick N° 46 • PRÉVU SUR : PC CD/Mac CD

La conclusion s'impose d'elle-même : Sim City 2000 AGA est le jeu le plus élitiste que l'Amiga ait jamais connu dans toute son histoire, réservé exclusivement aux détenteurs de configurations dont les prix atteignent ceux d'un bon PC, alors même que la spécificité de l'Amiga réside dans son excellent rapport qualité/prix ! Tenter de vendre un tel jeu aux malheureux possesseurs d'A1200 relève de l'escroquerie pure et simple, ce qui me désole au plus haut point. Dommage !

TECHNIQUE 20 INTERET 0

Waialae Country Club

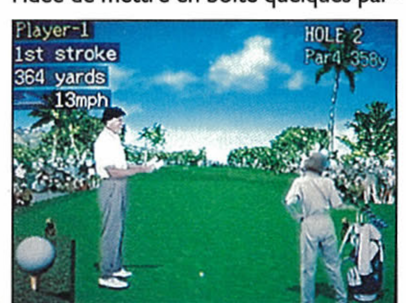
3DO

Pour les gogolfs



IanSolo

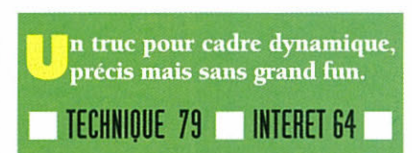
Tout le monde ne pouvant se permettre de jouer sur les greens du monde entier, T&E Soft a eu l'idée de mettre en boîte quelques parcours bien choisis. Tenez, justement, si on allait se faire un petit 18 trous au Waialae Country Club d'Hawaï? Ca commence comme une brochure touristique avec film vidéo et guitares hawaïennes et ça continue toujours en vidéo avec des survols de fairways et greens. Très joli. Les options de jeux sont variées (Open, tournoi, duel...) et on peut choisir la tronche de son joueur et de son caddie. Pour ce qui est des graphismes, le bilan est plus mitigé. Le terrain est correct mais les digitalisations des joueurs sont trop artificielles: ça fait studio. Et puis il n'y a pas de carte 3D du parcours. Il faut pas loin de dix pressions sur le bouton A avant de pouvoir frapper la balle (choix de la direction, de la position des pieds, du club, de la hauteur du cactus au fond à gauche, des couleurs des chaussettes de ma voisine...), on a vu mieux. Et finalement le jeu s'avère un peu décevant côté sensations, d'autant plus que les bruitages sont pas terribles.



Avec son sourire et ses dents de lapin, le mec de gauche a tellement l'air niais qu'on dirait Jerry Lewis.



EDITEUR : Panasonic • NOTICE : VO • NOMBRE DE JOUEUR : 1 à 4 joueurs





En mêlant enquête policière cyberpunk et descente aux enfers, Hell bénéficie d'un scénario particulièrement original. Hélas, difficile d'accrocher vraiment ! Reste cependant un jeu particulièrement beau.

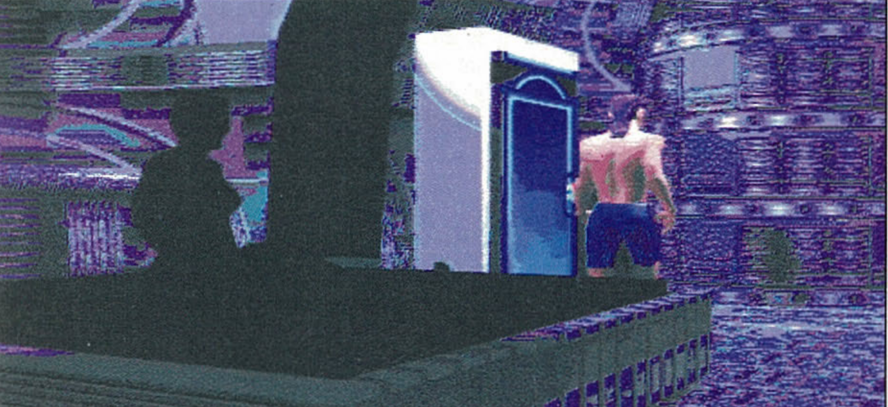
Hell



PC CD-ROM



L'enfer ne vaut pas l'endroit



Moulinex

REMARQUES

Indéniablement, c'est beau, et les amoureux de 3D seront ravis mais on ne le répètera jamais assez, un beau jeu n'est pas obligatoirement un bon jeu.

Nous sommes en 2094. Gideon et sa compagne Rachel sont réveillés en sursaut par l'intrusion dans leur appartement d'une équipe de tueurs. Les deux agents du gouvernement ont vite fait de se débarrasser des inopportuns, mais il s'agit de ne pas traîner. En effet, les tueurs semblent avoir été envoyés par leur employeur. Il doit s'agir d'une méprise, mais pas le temps de s'expliquer. Lorsque le jeu commence, un écran permet de choisir qui, de Rachel ou de Gideon, on souhaite incarner. De ce choix dépendra la réaction de certains interlocuteurs en cours de partie. Rachel et Gideon sont deux agents de l'ARC (Artificial Reality Containment) chargés de lutter contre ceux qui utilisent des gadgets cyber proscrits par la loi. Il faut dire que, dans la ville de Washington futuriste où se déroule la partie, la mode cyber a fait des ravages, et les nouveaux junkies sont ceux qui ont abusé d'implants neuronaux. Bref, voilà un jeu complètement inspiré de l'univers cyber, mais l'histoire est plus complexe encore. En effet, réalité et virtuel se mêlent, surtout depuis que le parti de "La main de Dieu" essaie de déstabiliser la société. Les portes de l'enfer ont été ouvertes, et "La Main de Dieu", sous la férule de Solene Solux, un androgyne, se livre à une véritable campagne de répression à l'égard de ceux qui souhaitent vivre librement. Au milieu de tout ce fatras, vous allez devoir découvrir qui fait quoi et dans quel but, ce qui est loin d'être évident.

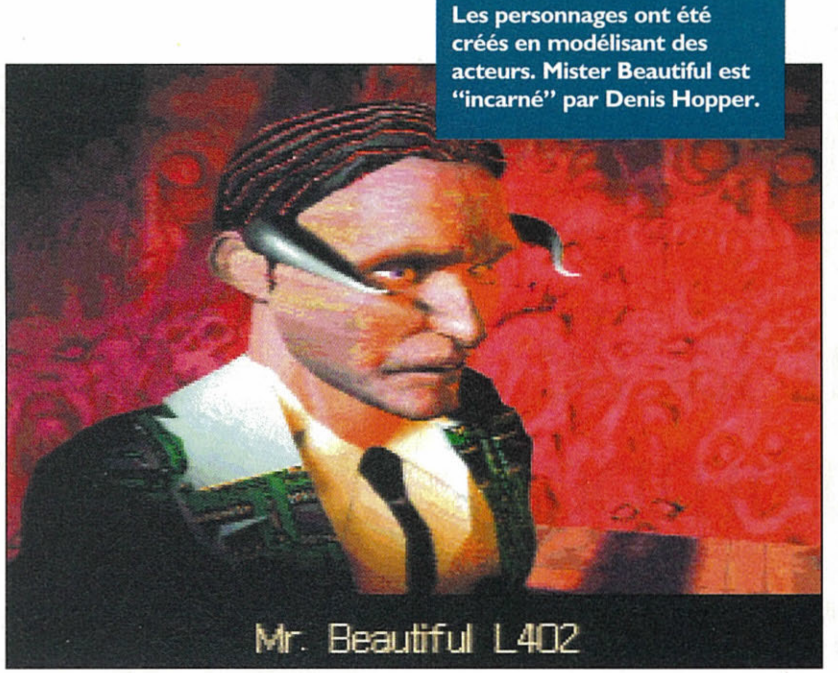
La vie est compliquée





Vous voilà en fuite. Indéniablement, les écrans sont superbes.

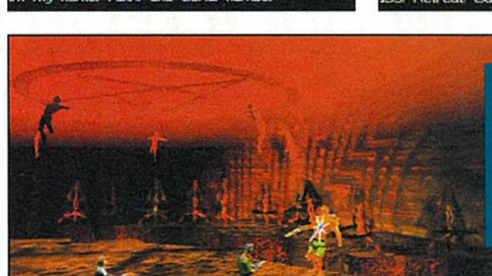
Les personnages ont été créés en modélisant des acteurs. Mister Beautiful est "incarné" par Denis Hopper.



Aux enfers, l'ambiance est assez morbide.







Les combats, peu nombreux, se règlent à grands coups de souris.

Deux types de présentations cohabitent. Lorsque les personnages se trouvent dans un lieu particulier, celui-ci apparaît en plein écran. On peut y déplacer le personnage incarné cependant que l'autre se contente de suivre. À l'aide d'un menu, ou par combinaison des boutons de la souris, on ramasse des objets, on les utilise, et surtout on parle. On parle beaucoup dans ce jeu. Dans ce cas, les interlocuteurs apparaissent dans une fenêtre 3D. C'est là aussi très beau, mais la fenêtre est trop petite et souvent sombre. Eh oui, en 3D précalculée, moins il y a d'objets éclairés et plus c'est rapide. Pour représenter les différents héros, les créateurs du jeu ont utilisé des acteurs connus: Dennis Hopper, Grace Jones, Stéphanie Seymour, etc.
En tout, plus d'une centaine de créatures diverses cohabitent dans le jeu. Les dialogues, en anglais (ou plutôt en américain, avec un accent impossible), sont difficiles à suivre. Heureusement, on peut bénéficier d'un sous-titrage (anglais aussi). Surtout, on peut à tout moment dans le jeu visionner les textes des dialogues. De discussion en discussion, on apprendra le nom de nouveaux interlocuteurs potentiels et l'on prendra connaissance des lieux où les rencontrer. Les déplacements se font à l'aide d'une carte 3D sur laquelle les différents lieux sont notés. Lorsque l'un de ces lieux peut être visité, le point qui le symbolise clignote quand on déplace la souris dessus. Une fois la partie bien avancée, on pourra faire des incursions en enfer. Les graphistes se sont défoncés, et là encore, il faut insister sur la beauté des écrans. Ajoutez à cela quelques combats en temps réel, des énigmes à base de mots de passe, et une flopée d'objets que l'on peut acheter ou ramasser. Malheureusement, le scénario est vraiment tordu. Il est difficile de se sentir impliqué et de se passionner pour ce mélange cyber-fantastique. De plus - je serais même tenté de dire "de moins" - la musique est ridicule et indigne d'un jeu qui se prétend à grand spectacle. Bref, voilà un produit curieux mais un peu raté.



En cours de partie, les deux héros peuvent enrôler d'autres personnages.

EDITEUR : Gametek • CONFIG : 486 33 Vesa CD Double Vitesse, dispo sur PC • DISTRIBUÉ PAR : Gametek (16) 72.02.59.26



Plein de bonnes intentions, Hell manque néanmoins de charme. Sans mauvais jeu de mot, on reste de glace devant ces écrans superbes.

TECHNIQUE 80 INTERET 70



World Cup Golf

3DO

Il était pourtant facile de ne pas se tromper.



C'est terrible, même en pleine Coupe du Monde, vous n'avez pu résister à l'envie d'aller faire quelques pâtés de sable...

Testé le mois dernier sur PC CDROM, voici à présent que le dernier golf d'US Gold fait son apparition sur 3DO. Si ce dernier marque une progression par rapport à ce qui est déjà disponible sur ce standard, le golf ultime reste toujours à venir sur 3DO.



PINKY

+ Le graphisme est superbe. L'affichage est bien plus rapide que sur tous ses concurrents sur 3DO.

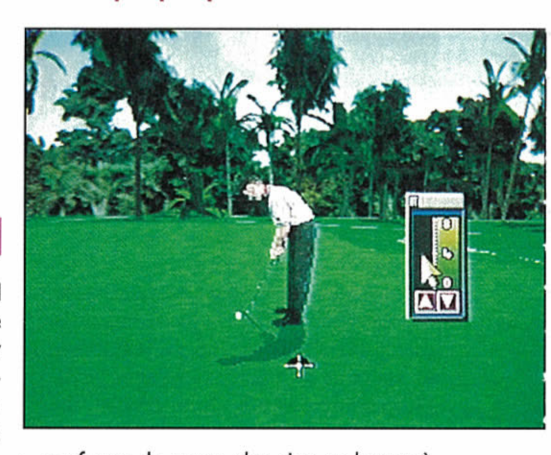
– Les décors manquent cruellement d'animation. Cela fait bizarre de voir parfois son golfeur au loin, en tout petit.

Quoi ? Encore la Coupe du Monde ? Cette fois-ci, y'en a marre ! Depuis la désormais célèbre World Cup '94 disputée aux Etats Unis, les simulations de football pleuvent littéralement sur nos pauvres têtes saturées et... Pardon ? Ah, excusez-moi, on me fait signe dans l'oreille pour que je vous dise le mot qu'on me cause. Mmmmh ? Ahah ! Hem, excusez-moi derechef, il semble qu'emporté par ma fougue naturelle, je me sois quelque peu précipité pour décrier ce nouveau logiciel. En effet, si le dernier soft d'US Gold situe bien l'action sur un terrain gazonné, s'il s'agit bien toujours de jouer avec une balle blanche, il me semble tout de même que certains paramètres de ce jeu sont pour le moins étranges. Les joueurs tout d'abord : pourquoi ne se sont-ils pas changés pour enfiler maillot et short ? Ca va pas être coton de sprinter en pantalon... Et puis, la balle est vraiment ridiculement petite, je défie quiconque d'effectuer un tir précis avec ça. Enfin, les buts sont tout petits et ronds, à peine plus grands qu'un trou de souris, ça ne va guère être facile de tromper le gardien de but dans ces conditions ! Ils sont bourrés chez US Gold ou quoi ? Pour un peu, on se croirait presque sur un green ! Attendez une minute, à y regarder de plus près, ça ressemble vraiment beaucoup à du golf, ça. Ca existe en golf, la Coupe du Monde ? Bon d'accord, autant pour moi alors...

Lors d'un Drive, un travelling vous montre la progression de la balle. Las, "préca" lui aussi, ce dernier ne varie pas selon que vous frappiez à gauche ou à droite du fairway, se contentant de vous indiquer la longueur de votre coup.

Une nouvelle alternative

Plutôt que de tenter de nous refaire une simulation de golf comme on en connaît des milliers, US Gold a tenté avec WCG de se démarquer de ses concurrents à l'aide d'une nouvelle astuce. Habituellement, de tels jeux sont réalisés en 3D intégrale, le décor étant systématiquement recalculé puis réaffiché à chaque point de chute de la balle. Ici, rien de tout cela, le parcours présent sur WCG a été entièrement préca', comme dirait notre confrère Greg de Joypad, qui n'a de cesse de raccourcir tous les mots qu'il emploie pour faire plus chébran. Pardon, chébr'. Or donc, comme il est impossible de faire tenir sur un seul CD (à noter que la version PC, elle, nécessitait deux CD pour le même résultat) les millions de vues différentes que l'on peut obtenir sur un parcours de golf, les concepteurs du soft ont choisi de placer le golfeur à l'endroit adéquat sur la vue la plus proche de votre point de chute. Autrement dit, il arrive parfois que votre personnage ne soit pas situé au premier plan de l'action, mais un peu plus loin. En contrepartie, les décors sont vraiment de toute beauté, les diverses ombres, reliefs et étendues d'eau représentées avec une précision rarement atteinte. Mouais, sauf que, du coup, plus rien ne bouge à l'écran en dehors de votre golfeur, ce qui donne à l'ensemble un aspect quelque peu froid et irréaliste. En dehors de cela, pas de problème, de nombreuses options vous sont accessibles, de la position des pieds au choix du club en passant par l'étude de la direction et de la force du vent, et les amateurs de simulation pure et dure y retrouveront la plupart des paramètres requis. C'est de surcroît bien plus rapide, aussi bien pour ce qui est de l'affichage que de l'animation, que son prédécesseur sur 3DO Peeble Beach. C'est donc tout de même un pas en avant effectué par ce style de jeu sur une machine comme la 3DO, mais on attend encore sur ce support une grande et belle simulation de la teneur de Links 386 et consorts sur PC. Vu les possibilités de ce standard, cela ne semblait tout de même pas sorcier, mais il nous faudra encore ronger un peu notre frein. En attendant, faites-vous donc les dents sur WCG, cela vous permettra de patienter...



EDITEUR : US GOLD • DISTRIBUTEUR : US GOLD: Tél 41.06.96.70 • NOTICE : VO

Le meilleur golf sur 3DO n'est tout de même pas encore à la mesure de ce qu'on était en droit d'attendre sur une telle machine.

TECHNIQUE 79 INTERET 70





■ RÉFLÉCHISSEZ FORT ! JE VOUS FAIS CONFIANCE, PENDANT CE TEMPS-LÀ VOUS NE REGARDEREZ PAS TF1, VOUS N'ÉCOUTEREZ PAS FUN RADIO ET NE LIREZ PAS "GALA".

Terrace

PC

Entre les échecs et les wargames

REMARQUES

Trois modes de difficultés sont disponibles, ainsi qu'une option pour jouer par modem. Il faut écrire aux États-Unis pour vous procurer ce très bon jeu.



Originalité du produit. Vous vous êtes déjà lassé au jeu de go, par exemple ? Une sobriété tout à l'honneur du produit.

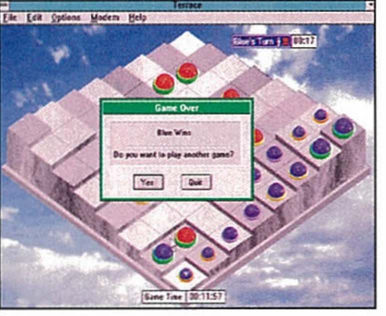
Faut écrire aux US !

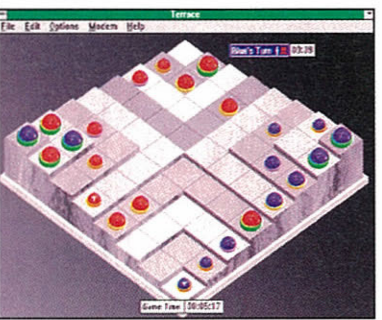
Si vous êtes un fanatique de Star Trek, The Next Generation (la troisième série), vous avez peut-être déjà vu ce jeu. En effet, ce dernier représente le jeu traditionnel des trekies comme les échecs à Moscou. Sa conversion sur ordinateur en fait donc une adaptation unique en son genre.

LÉO DE URLEVAN

Comme aux échecs, comme au jeu de go, comme au jeu de l'oie, les parties se déroulent sur une table de jeu. Mais là, c'est vraiment original : la table n'est non pas plate comme une limande, mais en 3D. Que l'on ne se méprennne pas, je ne veux pas dire que la vue à l'écran représente une aire de jeu avec une représentation isométrique de la chose, mais les cases sont agencées de telle façon qu'elles représentent des niveaux. Ce soft tourne sous Windows. En début de partie, vous avez 16 pions (ou 8 dans une partie simplifiée) placés en vis-à-vis avec ceux de votre adversaire qui en a autant. Ces pions ont quatre tailles différentes et se distinguent aussi par leur couleur. Il est plus aisé de les identifier par leur couleur, car leur taille varie assez peu. Sur l'un des quatre pions les plus petits, on peut distinguer un T. Ce pion est l'équivalent du roi aux échecs et du général au Stratégo. Si vous n'en avez plus, la partie est finie, vous avez perdu, c'est triste, tout le monde pleure. Recommencez donc une partie au lieu d'être si pessimiste ! Vous n'avez peut-être pas tout compris sur les déplacements des pièces et les differentes courbes de niveau. Mais sachez que la prise en main est assez facile, car elle s'accompagne d'une aide complète avec des exemples visuels à l'appui. Avant de commencer à jouer, allez donc faire un tour du côté de l'aide, cela vous évitera quelques déboires et vous permettra de rentrer plus facilement dans le jeu. Les déplacements sont de plusieurs natures : montée, descente, déplacement sur une même hauteur, et bien entendu prise de pièce. Vous montez d'un niveau d'une case à la fois, et vous pouvez vous déplacer de cette façon en diagonale. En revanche, vous ne pouvez vous déplacer que d'une manière latérale. Les déplacements sur les mêmes niveaux sont de plusieurs cases ceux-là et peuvent même vous autoriser à utiliser les angles pour pouvoir effectuer un déplacement de six cases d'un coup. Les prises de pièces, quant à elles, ne s'effectuent que d'une seule manière : lors de votre tour de jeu, vous devez être au-dessus de la pièce que vous allez prendre, mais en diagonale (et à une case d'écart, bien sûr). Une autre condition doit être remplie pour annihiler un ennemi : il faut que la proie soit plus petite que son prédateur. En effet, on n'a jamais vu le contraire, à part une grenouille qui voulait se faire aussi grosse qu'un bœuf (NDLR : si je me souviens bien, la grenouille s'appelait David, et le bœuf Goliath, non ?). Néanmoins, des pièces de même taille peuvent se prendre. Chose amusante, vous pouvez "manger" vos propres pièces. Cela peut paraître masochiste, mais certains de vos propres pions peuvent parfois vous gêner. Pas de quartier ! Mais attention, n'utilisez pas cette technique trop souvent, sauf pour mettre le "T" adverse en échec. Les petits pions peuvent paraître inutiles si l'on considère qu'ils ne peuvent prendre que les pièces qui ont la même valeur qu'eux. Cependant, ils servent très bien pour bloquer des plus grosses pièces. Vous pouvez gagner de deux manières différentes dans ce jeu : si vous prenez le "T" de votre adversaire comme je l'ai dit précédemment, ou bien en plaçant le "T" à l'endroit qui lui est diamétralement opposé au début de la partie.







Voici les différents écrans de ce jeu. J'ai pas grand chose à en dire, le commentaire de ces photos, c'est un peu tout le texte qu'il y a autour. C'est mine de rien assez soigné pour un jeu avec un tel intérêt.

EDITEUR/DISTRIBUTEUR : Computer Terrace/Siler Ventures, P.O. Box 2405, Lake Oswego, OR 97035. • GENRE : Réflexion • NOTICE : Anglais, dispo sur PC

Cela n'est pas un hasard si l'on voit de temps à autre ce jeu dans Star Trek : il en est un symbole et reflète parfaitement, avec ses règles simples et sa stratégie rigoureuse, l'esprit de la série.

■ TECHNIQUE 65 ■ INTERET 88 ■

Final Approach

PC Disquettes

Un vol encore plus réaliste

Voici des addenda qui devraient faire patienter les pilotes en chambre consciencieux, qu'ils utilisent FS5, FS4, ATP ou même A320.

MOULINEX

Bien souvent, l'utilisateur de Flight Simulator a tendance à oublier qu'on n'atterrit pas n'importe comment sur une piste. Il ne suffit pas de se placer dans l'axe du premier tarmac venu et de piquer sauvagement du nez pour se poser. En réalité, un avion doit d'abord se livrer à une approche qui ne doit rien au hasard, puis entamer une descente suivant un profil d'approche précis (approach plate). Final Approach permet de dessiner des plans et profils d'approche réalistes pour FS5, FS4, ATP et A320. Mieux encore, les utilisateurs de FS5 peuvent utiliser directement un plan d'approche et le sauvegarder sous forme de fichier "situation". Cette interaction prend en compte la position de l'appareil, les coordonnées de l'aéroport, la variation magnétique, l'altitude et la fréquence radio. Les 161 aéroports des scènes standard FS5 sont présents dans le logiciel sous forme de base de données. Bien entendu, le propre d'un plan d'approche étant d'être consultable en vol, une option imprimante offre l'opportunité de disposer d'un tirage papier. Cet outil fonctionnant sous Windows dispose de tous les gadgets nécessaires à la création d'un plan, mais pour les plus fainéants, 750 plans d'approche prédéfinis sont proposés. Enfin, les plus pointilleux trouveront également des fonctions prenant en compte les symboles aéronautiques, le code morse, etc.



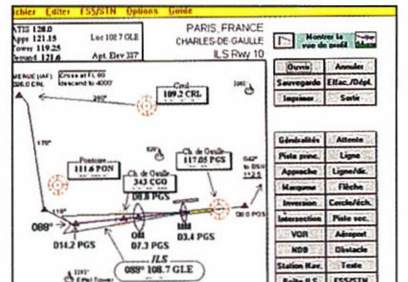
Le réalisme. L'interaction avec FS5. Le manuel en français.

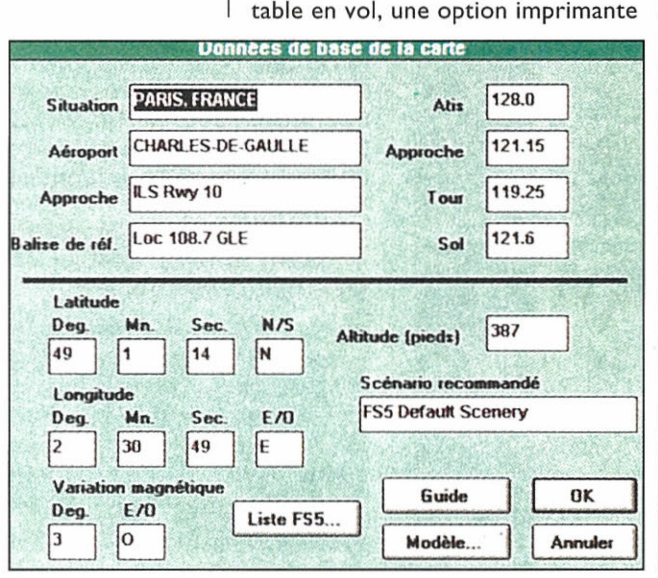
Peu d'intérêt sans imprimante. Manque de finition.

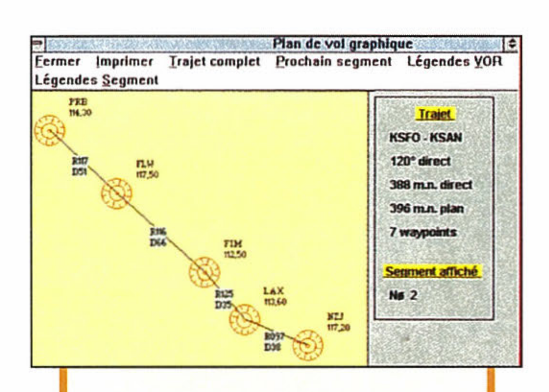
EDITEUR : Colorado Technologies • DISTRIBUTEUR : Colorado Technologies • TÉLÉPHONE : (1) 48.59.28.50 • NOTICE : VF, Windows plus FS5, FS4, ATP, A320. Imprimante souhaitée, dispo sur PC.

Idéal pour "voler vrai", mais on regrette qu'il ne soit pas possible de passer de Final Approach à FS5 autrement qu'en faisant tourner FS5 sous Windows, ce qui relève de la pure folie !

TECHNIQUE 65 — INTERET 80







Navigator 5

PC Disquettes

MOULINEX

Réaliser une belle approche, c'est bien, mais encore faut-il être capable de se rendre à sa destination en suivant une route cohérente. Navigator 5 rendra de fiers services à ceux qui veulent planifier leur vol en fonction de la météo, de la distance et du carburant. Utile pour FS5, FS4, ATP et A320, Navigator est capable, comme Final Approach, de s'interfacer avec FS5. Lorsqu'un plan de vol est créé, le logiciel envoie à FS5 des données relatives à la météo, fréquence radio, heure, et positionne l'appareil sur la piste. Ceux qui volent en mode "complexe" apprécieront la gestion du carburant et la présélection automatique d'un aéroport de rechange. Cela dit, ce logiciel sera surtout utile à ceux qui "parcourent" de longues distances en Lear ou DC9 sur FS5. On peut regretter qu'une interface avec A320 et ATP n'ait pas été prévue, car c'est surtout pour les vols "long courrier" qu'un plan de vol aussi détaillé se justifie.

À réserver aux pilotes épris de réalisme et de paperasserie.

TECHNIQUE 65 — INTERET 70



EDITEUR : Colorado Technologies • DISTRIBUTEUR : Colorado Technologies • TÉLÉPHONE : (1) 48.59.28.50 • NOTICE : VF, Windows plus FS5, FS4, ATP, A320. Imprimante souhaitée, dispo sur PC.



Magasin : 25, rue Jean Leclaire - 75017 PARIS - Métro : Porte de Saint Ouen
Tél. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80
Ouvert : du Lundi au vendredi de 13 heures à 19 heures - Samedi de 14 heures 30 à 19 heures

JEUX PC ET COMPATIBLES

BONNES AFAIRES
(Port :30F, le jeu sup. 10F - CEE 40F le jeu sup. 15F)

ARME FATALE 3 .80
ARMORED FIST NF .285
ARMORED FIST NF CD ROM .299
COOL WORLD .80
CYBER RACE NF .285
ERIC THE UNREADY CD ROM .130
F15 STRIKE EAGLE 2 .130
F19 STEALTH FIGHTER .130
FLIGHT SIMULATOR 5 VF .385
FS 4 SCÉNARIO WARBIRD .205
FS 4/5 REAL WEATHER PILOT NF .240
FS 5 SCENARIO WASHINGTON NF .245
HOME ALONE 2 .80
IRON HELIX VF CD ROM .220
J. LANGE'S MYSTERIES .80
JURASSIC PARK .199
LAMBORGHINI .80
LES VOYAGEURS DU TEMPS .130
LINKS CHALLENGE .130
LITTLE BIG ADVENTURE VF CD ROM .345
LOMBARD RALLY .80
MAD DOG MAC CRAE 2 CD ROM .210
MAGIC CARPET VF CD ROM .345
OM SUPER FOOTBALL VF .190
OPERATION STEALTH .130
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK NF .140
PRINCE OF PERSIA .99
RAPTOR VF .225
RICK DANG+ SAVAGE+ 3DPOOL+SOCCER CD ROM .125
ROBIN DES BOIS .120
RYDER CUP NF .85
SPEED RACER .80
STAR CONTROL .80
STREET FIGHTER .90
TEST DRIVE .99
THE LAWN MOWER MAN NF CD ROM .299
THEATRE OF WAR NF .80
THE FIGHTER NF .270
WARCRAFT VF CD ROM .295
WAXWORKS .80
WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR .80
ALFRED CHICKEN CD 32 .180
ALIEN BREED & QWAK CD 32 .180
ARABIAN NIGHT CD 32 .115
BATTLE TOADS CD 32 .160
BRUTAL SPORTS FOOTBALL CD 32 .155
BUBBA'N'STIX CD 32 .205
CASTEL II CD 32 .195
CHUCK ROCK CD 32 .110
CHUCK ROCK II CD 32 .180
D/GENERATION CD 32 .185
DANGEROUS STREET CD 32 .205
DEEP CORE CD 32 .185
DISPOSABLE HERO CD 32 .180
FIELDS OF GLORY CD 32 .205
FIRE AND ICE CD 32 .160
FIRE FORCE CD 32 .185
FURY OF THE FURRIES CD 32 .185
GLOBAL EFFECT CD 32 .170
GUNSHIP 2000 CD 32 .180
JAMES POND II CD 32 .185
LABYRINTH OF TIME CD 32 .165
LEMMINGS CD 32 .200
LIBERATION CD 32 .190
LOTUS TURBO TRILOGY CD 32 .200
MICROCOSM CD 32 .265
MORPH CD 32 .185
NICK FALDO'S GOLF CD 32 .210
NIGEL MANSELL CD 32 .220
OVERKIT & LUNAR C CD 32 .180
PIRATES GOLD CD 32 .150
PREMIERE CD 32 .100
PROJECT X & F 17 CD 32 .180
RYDER CUP CD 32 .210
SEEK & DESTROY CD 32 .155
SENSIBLE SOCCER 92/93 CD 32 .160
SLEEP WALKER CD 32 .185
STRIKER CD 32 .185
TOTAL CARNAGE CD 32 .165
TROLLS CD 32 .185
UFO CD 32 .170
ZOOL CD 32 .220
ZOOL II CD 32 .185

PC - DIVERTISSEMENT
EIGHT BALL DELUXE .265
FATMAN NF .165
PINBALL CRYSTAL CALIBUM .265
PINBALL DREAMS 2 (Data disk) .140

PC - ACTION AVENTURE
CANNON FODDER II .209
CORRIDOR 7 NF .180
D/GENERATION (Windows) NF .140
DEFENDER OF THE EMPIRE NF .190
ECSTATICA NF .250
GABRIEL KNIGHT VF .270
IN EXTREMIS .255
INCA II VF .310
MERCENARIES .245
NOMAD NF .215
PIRATES GOLD VF .280
PRIVATEER NF .300
PRIVATEER SPEECH PACK NF .130
PRIVATEER SPECIAL OP. 1 NF .130
RED HELL NF .245
SYSTEM SHOCK .299
WING COMMANDER ARMADA RESEAU .230
X-WING .335
X-WING IMPERIAL PURSUIT (20 MIS) .175
X-WING SCÉNARIO B-WING .190
XENOBOTS .235

PC - ARCADE
DOOM 2 .309
DRACULA .280
FOX COLLECTION .295
MORTAL KOMBAT NF .205
ONE STEP BEYOND .120
SPEED RACER .255
STREET FIGHTER II NF .200

PC - AVENTURE
ALONE IN THE DARK .325
BLUES BROTHERS JUKE BOX NF .200
CURSE OF ENCHANTIA .250
FREDDY PHARKAS .265
INHERIT THE EARTH IF .300
LOST IN TIME TOME 1 .200
MASTER OF ORION NF .270
PLANETE AVENTURE .270
RETURN TO ZORK NF .285
SHADOW CASTER NF .285

PC - REFLEXION
CREEPERS .285
WORD TRIS VF .225

PC - ROLES
AL QUADIM IF .330
AMBUSH AT SORINOR .260
ARENA (the Elder Scrolls) NF .325
BLACK SECT .245
HIRED GUNS NF .280
INNOCENT .270
ISHAR 3 VF .270
UL. 7 - SERPENT OF ISLES .260
UL. 8 - SPEECH ACC. PACK VF .145
YSERBIUS NF .250

PC - SIMULATION
COMANCHE MISSION 1 .205
COMANCHE MISSION 2 .190
DAWN PATROL NF .340
DELTA V .295
DELTA V NF .345
DETROIT VF .330
EVASIVE ACTION .245
F1 DOMARK .210
F14 FLEET DEFENDER NF .295
F 14 SCENARY DISK NF .139
GRAND PRIX F1 .149
INDY CAR RACING NF .255
NASCAR RACING .229
OVERLORD VF .279
PACIFIC STRIKE NF .380
SAIL SIMULATOR MAN. DE JEU .290
SEAWOLF SSN21 VF .315
STRIKE COM. SPEECH PACK .110
SUBWARS 2050 VF .260
TFX NF .315
TORNADO + FALCON 3.0 .285
VROOM MULTI-PLAYER F1 .210

PC - SPORTS
CANTONA STRIKER .270
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3 .260
FIFA SOCCER VF .269
GOAL .275
MANCHESTER UNITED .235
SUPERSKI 3 VF .265
THE CARL LEWIS CHALLENGE .265
WINTER OLYMPICS .255

PC - STRATÉGIE
BATTLE BUGS VF .290
BATTLE CHESS 4000 .255
BREAK THRU .160
BRIDGE CHAMP. WITH O. SHARIF VF .310
CHESS MANIAC .280
COLONIZATION VF .329
D DAY 6 JUIN 1944 VF .330
FIELDS OF GLORY VF .270
GREAT NAVAL BATTLES II NF .350
KASPAROV'S GAMBIT .290
OUTPOST VF .299
RAVENLOFT VF .335
SIM CITY 2000 VF .289
SIM CITY 2000 SC. 1 VF .110
STARLORD VF .295
SYNDICATE VF .270
SYNDICATE DATA DISK VF .130
THE LEGEND OF RAGNAROK NF .345
THE SETTLERS VF .345
THEATRE OF DEATH NF .240
THEME PARK MANUEL 1 TEXTE VF .350
TRANSPORT + TYCOON .325
UFO VF .280

PC - WAR GAME
BATTLE ISLE 2 VF .330
SECRET WEAP. LUFTWAF. HE 162 .170
THE TERMINATOR RAMPAGE .285
WAR IN THE GULF .240

PC - COMPILATIONS
LUCAS ART HEROES .335
THE LORDS OF POWER .325
THE GREATEST .295

JEUX PC SUR CD-ROM
10ÈME ANNIVERSAIRE .255
386 COMPIL. .560
7TH GUEST + DUNE VF .385
ACES OF THE DEEP .315
BATTLE CHESS .330
BATTLE ISLE 2 VF .370
BATTLE ISLE 2 SCENARY DISK .190
BETRAYAL AT KRONDOR NF .295
BLOODNET .270
CASTLE 2 .299
CENTRAL INTELLIGENCE .300
CIVILIZATION + RAIL ROAD TYCOON NF .190
COLONIZATION VF .325
COMANCHE + MISSION 1 & 2 .385
COMPLETE CHESS SYSTEM .325
CONSPIRACY VF .330
CREATURE SHOCK .340
CRIME PATROL .385
CYBERIA NF .399
CYCLE MANIA (SIMULATION MOTOS) .275
D-DAY 6 JUIN 1944 .330
DARK SUN IF .315
DAWN PATROL .340
DAY OF TENTACLE VA + livre des astuces .325
DAY OF TENTACLE VF .325
DESERT STRIKE (NIV. SUPER CANON) .199
DOOM 2 (+ DOOM 1) .399
DRAGON LORE .370
DREAM WEB .345
DUNGEON HACK IF .285
EYE OF THE BEHOLDER III NF .305
F 14 GOLD .290
F 15 STRIKE EAGLE III .399
FALCON GOLD .299
FIFA SOCCER VF .270
GABRIEL KNIGHT VF .320
GOBLIIINS VF .280
GOLF WINDOWS (Microsoft) NF .385
GRAND PRIX F1 .149
GUNSHIP 2000 .159
HAND OF FATE VF .375
HELL CAB NF .655
INHERIT THE EARTH IF .300
ISHAR 3 VF .260
JOURNEYMAN PROJECT .465
JUTLAND .490
KING QUEST V .455
KING QUEST VII VF .339
KING QUEST SAGA NF .330
KOSHAN CONSPIRACY (BAT II) NF .179
LANDS OF LORE NF .330
LARRY VI VF .299
LOOM .425
LUCAS ART HEROES .335
M1 TANK PLATOON .295
MANCHESTER UNITED VF .235
MILLENIUM AUCTION NF .395
MONKEY ISLAND .320
MOTOR STARS (AVEC MAQUETTE) .410
MYST NF .420
NASCAR RACING .279
NHL HOCKEY 95 .295
NORD ET SUD .345
OCEANS BELOW NF .275
OSCAR NF .225
OUTPOST .315
PGA TOUR GOLF 3D .325
PINBALL DREAMS DELUXE .235
POLICE QUEST IV VF .330
POWER DRIVE .199
PRIVATEER .335
PROTOSTAR .320
RISE OF THE ROBOTS NF .335
SAM & MAX VF INTEGRALE .339
SEAWOLF SSN 21 VF .335
SHUTTLE NF .370
SIM CITY 2000 .325
SPACESHIP WARLOCK NF .370
SPIRIT OF EXCALIBUR .300
STAR CRUSADER NF .270
STARLORD .285
STRIKE COMMANDER + PRIVATEER .360
SYNDICATE PLUS VF .385
TERMINATOR RAMPAGE .285
TFX .350
THE COMPLETE ULTIMA VII NF .360
THE DAGGER OF AMON RA .430
THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE VF .320
THE HORDE NF .435
THE LABYRINTH OF TIME IF .290
THE LEGEND OF KYRANDIA 3 NF .240
THEME PARK MANUEL & TEXTE .350
TORNADO + FALCON 3.0 .285
TRANSPORT TYCOON VF .325
UFO VF .250
UNDER A KILLING MOON .380
WING COMMANDER 3 VF .429
WING COMMANDER ARMADA RESEAU .295
WINTER OLYMPICS .290
WOLFPACK .245
X-WING COLLECTOR NF .330
ZEPPELIN NF .290

COLLECTION SANTE
DIETETIQUE ET SANTE VF .239
LE COEUR EN DANGER VF .249
SAUVE LA VIE VF .249
LE SIDA EN QUESTION VF .249

CULTURE, EDUCATION, CURIOSITES PC / CD-ROM
16 BITS SOUND MASTERPIECE .79
3D ANIMANIA .79
49 ER WINDOWS GAMES .79
50 (25) WINDOWS GRAPHIC VIEWERS .79
50 WINDOWS GAMES 2 .79
50 WINDOWS GAMES 3 .79
50 WINDOWS GAMES 4 .79
AFRIQUE VOL 1 (MEDIA SET) .189
ALL YOU CAN PLAY .79
ANGLAIS D'AUJOURD'HUI VOL 2 VF PC/MAC .379
ANIMALS KINGDOM .245
ARCHITECTURE ANTIQUE VF .269
ASIE VOL 1 (MEDIA SET) VF .189
ATLAS DU MONDE VF .395
BUGS BUNNY (CARTOON) .99
CITY 2000 .129
CLASSIC CARTOON .99
CLIP ART & FONTS LIBRARY .79
COMMUNICATION MASTER .79
CREEPY CRAWLIES .405
DEEP VOYAGE .215
DINOSAURES .565
ENCYCLOPEDIE COUPE MONDE FOOT .310
GAMES GALORE .79
GUINESS .445
HOT WOMAN HOT CARS .79
ICON LIBRARY .79
LA TECHNOLOGIE DU CD-ROM .99
LE MONDE SOUS-MARIN .400
LE VOYAGE AU MAROC .215
LEAM DOS FOR FUN .79
MEDIACLIP (MEDIA SET) .189
MEDIATOOL (MEDIA SET) .189
MULTIMEDIA POUR TOUS (MEDIA SET) .189
OPEN DOS .79
PARIS VF .225
PAYSAGES (VOL 1) .189
PC CORPS HUMAIN VF .485
PHOTOGRAPHY TEACHER .79
RAYTRACING STUDIO .189
SHARING 2700 TRUE TYPE FONT .79
SPORTS BEST .99
STOCK IMAGES V1 .139
SUPER MEDIA CLIP BUNDLE (10 CD) .399
TEDDY BRAVE .175
TEDDY GREAT AVENTURE .175
THE BEAUTY OF SAN FRANCISCO .79
TRAVEL TO SPACE .79
UNCOVER THE VEIL OF THE MEDITERRANEAN .79
VIDEO CUBE .149
WORLD OF EDUCATION .79

CULTURE, EDUCATION EN VIDEO MPEG
D DAY THE OFFICIAL STORY .260
ONE SMALL STEP .260
THE HISTORY OF AVIATION V1 .260

POUR ADULTES (INTERDIT - 18 ANS) CDX
101 SEX POSITION VOL. 1 OU VOL 2 .310
ADULT CD SAMPLER .135
AMERICAN GIRLS OU VOL 2 .205
ASIAN PALATE .199
BEACH GIRL (MPEG SOFT) .139
BLIND SPOT .149
BLONDE JUSTICE .159
CALIFORNIA DAY DREAM .220
CALIFORNIA XXX VERS. .220
CAMP DOUBLE .240
COL. PRIVEE VOL. 1 .140
COL. PRIVEE VOL. 2 .175
COL. PRIVEE VOL. 3 .140
CREME DE LA CREME .310
CROWBERRY .139
DEBBY DOES DALLAS .230
DIGITAL SEDUCTION .230
DIRTY TALK 1 .405
DYNASTIC BACKYARD FLOWERS .139
ENDANGERED .220
ENJOYABLE FIGHTERS .139
EXOTIC POSES VOL 1 .165
EXPOSE .225
EXTREME DELIGHT .195
FANTASIES .215
FRAT GIRL OF DOUBLE .230
GIRLS OF VIVID 1 OU VIVID 2 .219
GIRLS GIRLS GIRLS .225
HENPECKING .139
HIDDEN OBSESSIONS .395
HOT PICS .185
IMMORTAL DESIRE .159
INSATIABLE WOMAN .139
KAMA SUTRA .310
LA TRAVIATA .135
LOVER'S GUIDE .325
MAIN STREET USA .220
MARIED WOMEN .199
MASK .215
MEN'S CLUB .139
MOVIES FOR THE NIGHT .139
MYSTIC OF ORIENT .310
OBSESSIONS .139
ORIENTAL NIGHT VOL. 1 OU VOL 2 OU VOL 3 .139
PEARL MOVIES .139
PINK LADIES .139
PRETTY BABY .139
RASTERMAN GAME .185
SAKURA .139
SECRETS INTERACTIVE .215
SENSUOUS GIRLS .185
SEXUAL OBSESSION .230
SINFULLY YOURS .225
SURFER GIRL .220
SWEET SUMMER .139
TABOO OU TABOO 1994 .139
THE SEXIEST WOMAN ON CD .160
THE SWAP TWO .159
TRACI I LOVE YOU .195
UNDERGROUND ADULT .185
WEEK END AT ERNIES .240
WORLD'S BEST BREASTS .185
WOMEN OF VENUS .175
WOMEN WHO LOVE MEN .310

LOGICIELS EDUCATIFS «MICRO-C»
PACK CP .239
PACK CE1 .239
PACK CE2 .239
PACK CM1 .239
PACKCM2 .239
PACK COLLEGE 6 .279
PACK COLLEGE 5 .279
PACK COLLEGE 4 .279
PACK COLLEGE 3 .279
DECOUVERTES CD ROM .279
MC FICHIER .379

GAMME DOMOTIQUE (Port : Tél.)
KIT 1 VOIE + 2 MODULES .1 320
KIT 2 VOIES + 2 MODULES .3 090
PACK 3 MODULES LAMPES .700
PACK 3 MODULES APP. ELECTRIQUES .700

GAMME TRUSTMASTER (Port : Tél.)
CARTE ACM TRUSTMASTER .259
MANETTE F16 FLCS .1 050
MANETTE FLIGHT CTRL SYSTEM .605
MANETTE FLIGHT CTRL SYSTEM PRO .1 035
MANETTE DE GAZ .1 035
PALONNIER RUDDER CONTROL .1 120
VOLANT FORMULE 1 + INDY CAR .1 185

ACCESSOIRES POUR JEUX (Port : 55F, CEE + 35F)
BOITE RANG. 10 DISQ. 3"1/2 .15
BOITE RANG. 15 DISQ. 3"1/2 ESC. .40
BOITE RANG. 20 DISQ. 3"1/2 COMP. .30
BOITE RANG. 40 DISQ. 3"1/2 .38
BOITE RANG. 50 DISQ. 3"1/2 .40
BOITE RANG. 100 DISQ. 3"1/2 .50
BOITE RANG. 110 DISQ. 3"1/2 TIROIR .115
BOITE RANG. 14 CD ROM .32
BOITE RANG. 25 CD ROM .38
CASQUE HIFI STEREO SANS FIL INFRAROUGE 379
POIG. JOYSTICK QUICKFIRE/ROCKFIRE .155
POIG. OMNI. INTRUDER 5 .255
POIGNEE JOYPAD (PADDLE) EAGLE .85
VOLANT AVIATION FIGHTER .149

MUTIMEDIA (Port 70F, CEE + 35F)
CARTE KORG WAVE (UPGRADE) .895
CARTE SOUND BLASTER PRO VALUE .399
CARTE SB 16 VALUE .799
CARTE SB 16 MULTI CD .1 050
CARTE SB 16 ASP MULTI CD .1 500
CARTE SB 16 AWE 32 .2 240
CARTE BABY BOOMER AVEC 2 HP .200
CARTE MASTER BOOMER S. AV. 2 HP .389
CARTE REELMAGIC FULL MPEG .3 500
CARTE REELMAGIC LITE MPEG .2 375
LECT. CD ROM DV INT. PANA. + INTER. .995
PUISSANCE 16 .2 450
PUISSANCE 16 MANAGER .3 445

Jeux Neufs scellés à prix imbattables !

Réalisation Press' Communication (1) 30 15 09 50 - Prix Modifiables sans préavis, dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreur typographique.

Règlement par chèque , mandat postal ou C.B. (préciser le n° de la carte, la date de validité et les signataires autorisés) - Port jeu : France Colissimo 48 h 25 F pour toute commande < 1500 F - > 1500 F : Franco de port - CEE 40 F pour le 1er jeu + 15 F par jeu supplémentaire.

❒ Je joins un chèque ❒ Je joins un mandat postal ❒ Je paie par C.B. ❒ Eurochèque (Ajoutez 30 FF) et je compléte les lignes ci-dessous :
Nom/Prénom .... Adresse .... CP .... Ville ....
Carte n° .... Date d'expiration .... Signature obligatoire

Désignation	Total TTC

Shock Wave Operation JumpGate

3DO

Et c'est reparti !



Le premier scenari disk sur 3DO ! Si vous possédez déjà ShockWave, alors Operation JumpGate est fait pour vous. De nouvelles armes, de nouveaux ennemis et des décors superbes. Mais le moteur du jeu reste le même.



LORD CASQUE NOIR

En 2019, la terre subit l'une des plus grosses vagues d'attaques extraterrestre de tous les temps (NDLR : je m'en souviens très bien). Les villes sont entièrement détruites et seule la station orbitale Omaha et ses chasseurs F-177 ont échappé au massacre. En tant que chef du complexe spatial, le haut-commandement vous confie l'organisation des représailles.Tranquillement installé devant votre téléviseur, la manette à la main, vous parvenez enfin à repousser l'envahisseur après une bonne dizaine d'heures de combat. Depuis, plus rien ! Vous vous tournez les pouces en attendant la suite du programme. Eh bien chers amis, la voilà ! Operation JumpGate débute en 2026, au moment même où l'ennemi s'apprête à attaquer de nouveau le système solaire. Vous pouvez rallumer votre téléviseur, on ne va pas tarder à avoir besoin de vous. Scénari CD oblige, vous devez impérativement avoir acheté ShockWave si vous désirez jouer à JumpGate. Pour cela, le soft vous demande de placer votre justificatif d'achat devant l'écran afin qu'il puisse vérifier que vous n'êtes pas hors la loi. Euh non, en fait, la présence d'une sauvegarde du jeu précédent suffira. À l'instar de celui-ci, la présentation est à tomber par terre avec de l'image de synthèse de haut niveau. Pour ce qui est du jeu lui-même, vous aurez droit à de nouvelles armes, cinq nouvelles missions, de magnifiques décors et des ennemis originaux. En contrepartie, le moteur d'animation reste identique, tout comme le son, d'excellente qualité d'ailleurs. Si vous aviez aimé ShockWave, c'est donc le moment de vous remuer les doigts, la terre compte sur vous. Attention, car il reste dans l'ensemble plus difficile que le premier !

EDITEUR : Electronic Arts • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts • TÉLÉPHONE : (16) 72.17.07.83 • NOTICE VF, 1 joueur, ShockWave testé dans Joy n° 52.

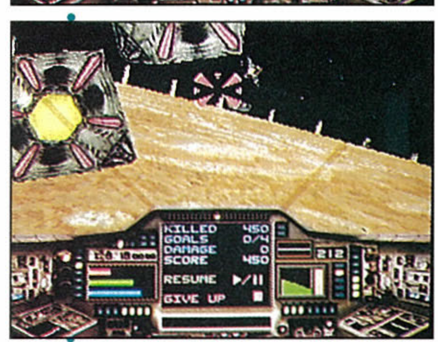


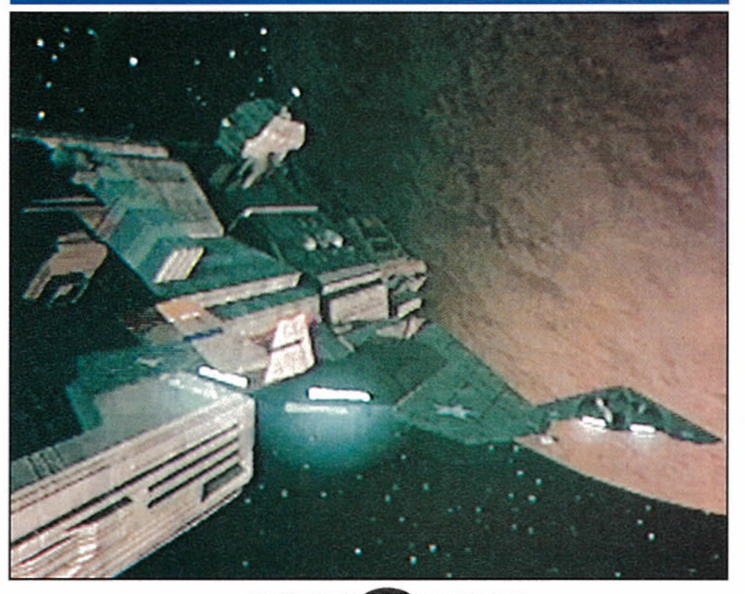
+
Le scénario
Les décors
L'animation

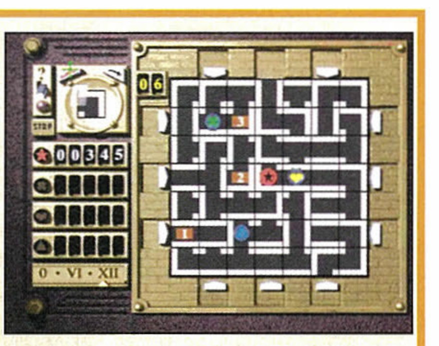
−
Pas d'amélioration technique
La difficulté.

Un scénari disk qui n'apporte rien de plus sur le plan technique, mais n'en demeure pas moins d'excellente qualité.









Das Labyrinth der Meister

CD-I FMV

Casse-tête de mort

LORD CASQUE NOIR

Les règles de Das Labyrinth der Meister (traduisez vous-même) s'inspirent à la fois d'un jeu de réflexion et d'un jeu de rôles. Sans entrer dans le détail, vous voyez s'inscrire un labyrinthe sur votre écran dans lequel se trouvent plusieurs coffres ainsi que les autres joueurs. En ajoutant une pièce dans une rangée, vous décalez cette dernière et modifiez du coup le tracé du dédale. Lorsque c'est chose faite, vous devez le mémoriser afin de pouvoir entrer à l'intérieur (en 3D) et vous y diriger. Le premier qui trouve le nombre de coffres indiqué en début de partie a gagné. Cela peut paraitre simple, mais il n'en est rien. Labyrinth bidule demande une bonne dose de concentration. Cela tombe bien, car pour ce qui est de réfléchir, vous en aurez le temps. Les inter-écrans sont longs et les animations ne peuvent être interrompues. À moins que vous ne soyez un accro du jeu de société (genre famille nombreuse), Labyrinthe trucmuche risque très vite de vous ennuyer.

Les adaptations de jeux de société sur micros ne sont pas souvent très attrayantes. Celle-ci n'échappe pas à la règle, même si le principe en est sympathique.

TECHNIQUE 40 INTERET 60

EDITEUR : Philips • TÉLÉPHONE : (1) 47.28.51.00 • NOTICE VF, 1 à 4 joueurs, Cartouche FMV obligatoire

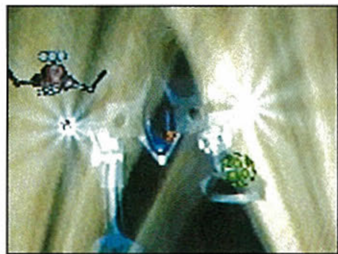
Novastorm

3DO

Mention passable

Lorsqu'un beau jeu PC débarque sur 3DO, le résultat n'est pas toujours à la hauteur. Non seulement Novastorm n'exploite pas la machine mais en plus le joueur aguerri en viendra facilement à bout.







+
Des paysages réussis
De nombreuses séquences vidéo

–
Un jeu répétitif et trop facile

Si certains dégradés auraient pu être évités, il ne subsiste pas moins un superbe graphisme.

CORD NASQUE LOIR

L'An 2129 n'est pas à notre avantage. L'ordinateur de contrôle des forces armées du système Bator se rebelle contre notre race, anéantissant tout ce qu'il y a à anéantir. La seule solution envisageable est la mise hors service de ce complexe pour le moins... euh... complexe, dans les plus brefs délais. Une fois n'est pas coutume, c'est à vous que l'on confie la délicate mission... euh... concombre. Avouez que vous ne vous y attendiez pas quand même (le coup du concombre). À bord du dernier, et a fortiori du plus puissant des chasseurs, vous allez devoir parcourir les cinq planètes du système pour y ratisser la totalité des ramifications du Scarab X, soit pas moins de 18 niveaux. C'est pas mal, certes, mais le jeu est si facile que je suis parvenu au dixième stage dès la première partie. Pour un joueur très entraîné, il ne faut guère compter plus d'une demi-journée pour en venir à bout.
Les décors précalculés directement lus à partir du CD n'ont visiblement pas été retravaillés depuis la version PC. Les auteurs ont bien ajouté des bruitages stéréo et quelques effets vidéo, comme les explosions translucides ou les effets plasma des armes spéciales, mais est-ce suffisant ? Même si la maniabilité du vaisseau ne souffre pas de défauts majeurs, comparativement à un jeu comme Total Eclipse, c'est un peu léger. Malgré quelques atouts comme de superbes séquences vidéo, il faut se rendre à l'évidence : Novastorm n'est pas le jeu du siècle et la 3DO est capable de faire largement mieux.



EDITEUR: Psygnosis (1) 46.43.93.10 • NOTICE : VO, • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur • DISPO SUR : PC CD • TESTÉ DANS : Joy n° 55.

Un jeu moyen qui n'exploite pas beaucoup la machine et qui demeure trop facile.
TECHNIQUE 60 INTERET 60

VU ET DISPO CHEZ JPF IMPORT



Crime Patrol

3DO

Beurk !

NORD LASQUE COIR

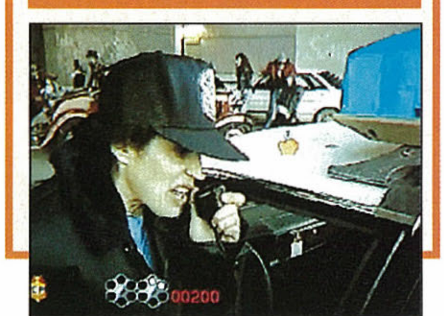
Dans la lignée (de mire ?) de Mad Dog Mc Cree, Crime Patrol s'appuie sur les exploits des policiers d'outre-Atlantique. Entièrement basé sur les réflexes, ce jeu nécessite que vous placiez un curseur sur des gangsters qui ramènent leur fraise dans un film vidéo tout en évitant les otages innocents. De la rapidité de réaction dépendent vos chances de survie. Adapté d'un jeu d'arcade en vidéo laser, à l'instar de son prédécesseur, Crime Patrol prend une toute autre dimension dès lors que l'on y joue avec le pistolet. En effet, le joypad ne permet pas vraiment d'atteindre la précision escomptée, et par là même rend le jeu injouable. De plus, la vidéo n'est pas de très bonne qualité. À moins de vouloir à tout prix amortir l'achat de son GameGun, Crime Patrol est un soft à éviter.

EDITEUR: American Laser Games • NOTICE : VO • NOMBRE DE JOUEURS : 1/2 joueurs • PRÉVU SUR : CD 32 /CD-I FMV

+
L'ambiance du film.
Le son.


L'intérêt.
Injouable sans GameGun.

Complètement injouable avec le joypad, Crime Patrol ne présente qu'un faible intérêt, même avec le pistolet.
TECHNIQUE 50 INTERET 30



Supreme Warrior

3DO

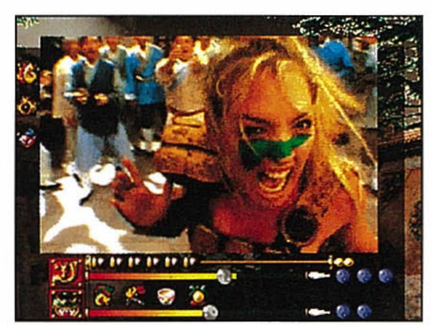
Relax baby, be cool

Même si la philosophie Zen est asiatique, il arrive que l'on oublie ses principes pour rentrer dans les combats les plus fratricides. Ce n'est certainement pas, avec un nom pareil vous vous en doutez, de la partie des négociations qu'il va falloir vous occuper. Êtres chétifs, s'abstenir.



Le nombre de séquences vidéos est stupéfiant. Visuellement, c'est rigolo

La prise en main ne se fait pas sans mal.





LÉO DE URLEVAN

L'action se déroule en Chine et met en scène deux bandes rivales dont le seul but est de s'affronter afin de récupérer la moitié d'un masque magique que possède l'autre. Vous incarnez les bons et vos ennemis sont les méchants; enfin tout est relatif. Non, c'est vrai vous êtes les bons car vos ennemis ont des sales gueules. C'est à cela que l'on reconnaît les bons et les méchants. Tous les combats sont en vidéos (le jeu tient sur deux CD)! Vous voyez votre adversaire de face et lorsque vous appuyez sur votre manette pour donner un coup, vos membres se mettent en action, si je puis m'exprimer ainsi; vos jambes atteignent l'adversaire à la tête, au plexus solaire etc... Avec vos bras, vous pourrez latter... à tour de bras donc. Lorsque vous infligez des coups à votre adversaire, vos membres sont affichés au dessus de la séquence vidéo mais ne font pas surimpression grossière comme le faisait Cyclemania dans un tout autre genre si l'on considère l'ensemble moto/décor. En outre, on a vraiment l'impression d'assister à une séquence vidéo qui défile d'une seule traite. Les programmeurs ont en fait utilisé quelques petites astuces pour ne pas perdre en jouabilité. Il est clair que pour un ennemi (il y en a 12 en tout), il y a au moins une cinquantaine de fichiers vidéos. Malheureusement, si on les passe les unes après les autres, ça ne doit pas toujours coller pour faire fluide. Considérons aussi que dans un jeu de combat, on veut de la baston; les coups portés par vous ou votre ennemi ont aussi une répercussion sur ce que l'on voit à l'écran. Exemple : si votre ennemi vous envoie un grand coup de poing dans la gueule avec élan, il y a de grandes chances pour que vous ne restiez pas droit comme un I et que vous fassiez un virage un 90° illico presto. Le programme en profite alors pour charger une autre séquence sans que vous voyez le moindre ralentissement. Bien joué. Le nombre de coup est d'ailleurs impressionnant : 14 que l'on peut utiliser en combinaison et d'autre part vous pouvez lancer 9 sorts pour handicaper votre ennemi. Méfiez-vous car ils sont redoutables : ils combinent sans arrêt et lorsqu'ils prennent trop de coups, ils s'énervent. Il est très difficile de les battre car les parades ou les attaque que vous devrez effectuer sont à la seconde près. Les combats sont, reconnaissons-le, très réalistes et chose surprenante, ils font rire! Le seul problème reste malheureusement le manque de beauté des séquences vidéos. Dommage

EDITEUR : Digital Pictures • NOMBRE DE JOUEUR : 1

Ce soft vous emballera même si vous n'êtes pas du tout fana du genre. Et ça nous change des jeux baston classiques en vue latérale.

TECHNIQUE 75
INTERET 75



Pataank

3DO

J'ai les boules !

LÉO DE URLEVAN

Si l'idée de jouer au flipper en ne dirigeant non pas les flips mais la boule était originale, la réalisation est une catastrophe. C'est un cafouillis monstrueux qui nous est proposé à l'écran, on ne comprend rien tellement cela va vite et les flippers sont vraiment d'un goût plus que douteux. Comment se fait-il que l'on puisse sortir un jeu pareil ? On réussit à battre le record en appuyant sur tous les boutons ! On peut faire effectuer à la boule un certain nombre de mouvements : la faire tourner de 90° à gauche ou à droite, lui donner une impulsion qui lui permettra de remonter vers le haut ou encore de secouer le flip. Le but reste le même que dans un flip traditionnel : il ne faut pas que les boules aillent dans le trou, car au bout de cinq tentatives, vous avez perdu. Si la réalisation avait été de bonne qualité, ça aurait pu faire un bon jeu, mais c'est tellement lamentable que l'on ne voit même plus où est l'idée initiale qui était pourtant assez bien trouvée.

EDITEUR : PF Magic • NOTICE : Anglais



Animations rapides, très rapides ...

... trop rapides, en fait.

A éviter comme la peste, sauf si vous adorez acheter un jeu, faire une seule partie puis coller la boîte au plafond pour décorer votre appart.

TECHNIQUE 40 INTERET 40



GUIDE

JEUX...

THE APPRENTICE

CD-I

1) Ce qu'il faut faire pour vaincre le boss du 1er niveau. Comme vous pouvez le constater, la bibliothèque où se trouve le chevalier est composée de trois étages. Il faut monter sur le premier étage (tout en restant le plus à gauche possible), et tirer sans s'arrêter. Le seul hic, c'est qu'un livre se jette sur vous de temps en temps. Il faut juste descendre de l'étage et vous mettre le plus à gauche possible.

2) Pour vaincre le deuxième boss, il faut monter directement en haut à gauche de l'écran et tirer dix fois sur la première tentacule. Faites de même pour la tentacule qui se situe en haut à droite. Ensuite administrez dix nouveaux coups de langue à la tentacule qui se trouve en bas à droite. Faites de même pour la tentacule qui se trouve en bas à gauche. La difficulté de ce challenge est d'éviter les arrêtes de poissons que vous envoie le crabe. Pour ne pas qu'elles vous touchent, allez le plus en haut à gauche ou bien le plus en haut à droite et vous ne craindrez rien.

3) Pour vaincre le boss du niveau 3, rien de plus simple. Dès le début, monter tout en haut à gauche de l'écran. Puis, dès que le chat sort sa tête du trou, sauter quatre fois dessus et rejoindre la plate-forme d'en haut à droite. Sauter à nouveau sur la tête du chat pour regagner la plate-forme de gauche et ainsi de suite. L'important, pour ce niveau est d'être sur la bonne plate-forme au moment où les bombes à jambes explosent. Pour cela il faut être sur la plate-forme de gauche lorsque les bombes sont à droite et vice versa.

4) Pour vaincre le boss du quatrième niveau, c'est super fastoche. Comme vous pouvez le voir, le morse géant occupe toute la partie droite de l'écran, quant à la partie gauche elle est composée de trois plate- formes ainsi que d'une corniche très utile. Il faut monter sur la plus haute plate-forme dès le début et tirer sur le morse. De temps en temps il vous balance une énorme boule de neige. Pour l'éviter, il faut sauter sur la corniche qui se situe en haut à gauche. Il faut également éviter les stalactites qui tombent. Là pas de secret, il faut aller à gauche lorsqu'elles tombent à droite et vice versa.

- Dans le niveau 3-stage 2, se trouve une pièce fermée dans laquelle il y a deux sacs d'or ainsi qu'un ange protecteur. Pour y accéder, une fois que vous êtes sur le toit de cette salle, il faut prendre l'ascenseur qui se trouve à gauche. Ce dernier vous conduit à une plate-forme qui se situe sous la salle. Placez-vous sous le carré jaune, vert et rouge et orientez votre joypad vers le haut, vous êtes alors aspiré dans la salle ; il ne reste plus qu'a vous servir.
- Dans le niveau 3-stage 3, se trouve une salle où il y a un sac de dix pièces d'or ainsi qu'une vie supplémentaire. Cette salle est gardée par deux ennemis. Il est absolument impossible d'accéder au trésor en passant par l'entrée. En fait, il faut aller au dessus de cette pièce et monter en haut de la quatrième colonne de pierre blanche (en partant de la gauche). Là, actionner le joypad vers le bas. Vous êtes aspiré et vous vous retrouver dans la pièce où il y a la vie supplémentaire et le sac d'or.

Philippe Attali

DRAGON LORE

PC-CD

Quelques codes... Dans un fichier de sauvegarde (dragon.Sx), positionnez-vous sur le 3ème octet du secteur relatif 0 et remplacez quelques octets (un peu plus d'une dizaine possibles) pour avoir les objets.

01 : bouclier en bois	02 : un bâton
03 : une corde	04 : une armure de cuir
05 : une épée courbée	06 : une gourde
07 : du souffre	08 : un silex
09 : une boule de lave	0A : une petite épée
0B : un fléau d'arme	0C : un fléau à 3 boules
0D : une hache à deux mains	0E : la masse de la lune
0F : la masse du soleil	10 : un marteau de guerre
11 : la masse de Neptune	12 : une vieille clé
13 : la clé des catacombes	14 : un os
15 : un bal	15 : des fleurs rouges

Il en reste encore bien d'autres, à vous de les découvrir...

Pierre Borello

QUARANTINE «HELL ON ROAD»

PC

Pour profiter du côté aventure de ce jeu en oubliant la survie, patchez donc vos sauvegardes...

Secteur 0	déplacement	valeur
	43 ### VIE ###	007D
	53 fire belsher	01
	57 cartouches napalm	FF (FF) ou plutôt moins...
	121 nbre de nitros	FF (FF) ou plutôt moins...
	69 lanceur widowmaker	01
	69 lanceur de backjack	03
	73 nbre de mines	FF (FF) ou plutôt moins...
	61 lance missiles	01
	65 nbre de reaper	FF (FF) ou plutôt moins...
	97 scie circulaire	01
	81 units trasher	FF (FF) ou plutôt moins...
	85 mitrailleuse	01
	85 mitrailleuse + UZI	02
	89 bullets	FF (FF) ou plutôt moins...
	45 punisher	01
	49 shells punish	FF (FF) ou plutôt moins...
	109 armure d'acier	01
	113 steel armure	FF (FF) ou plutôt moins...
secteur 12	déplacement	
	407 $$$ MONEY $$$	007D ($32000)

Le jeu prendra en compte les modifications apportées après un arrêt à un stand WEAPON KING. Si vous avez déjà toutes les armes, achetez des mines Backjack ou Widowmaker suivant celles que vous avez déjà. En sortant vous aurez tout ce qu'il vous faut pour réduire à néant la concurrence et ces piétons malins qui vous canardent... Pour toutes les modifications, il y a de grandes chances qu'il y ait des dégradations de l'image (en particulier les cadrans du tableau de bord) mais cela n'a pas d'incidence sur le jeu. Il vaut mieux mettre peu d'argent sinon après quelques clients la somme que vous trimballez est négative ($32767 + $1 = $-32767 si vous voyez ce que je veux dire...). Donc mieux vaut ne prendre que $20000 (soit 204E au lieu de 007D) ou moins si on patche pour avoir aussi les armes (on n'aura donc pas à les acheter). Pour les munitions 4096 unités devraient suffire avant la sauvegarde suivante, tapez donc 0010 au lieu du mythique FFFF.

Password du 1° niveau : «Omnicorp is all knowing»

Ce DOOM-CAB est à vous les amis.

Benoît Jouzier

THEME PARK



Voici un super «cheat mode»: Entrez «HORZA», comme surnom. Pendant le jeu, appuyez sur :
- Alt Z pour obtenir toutes les attractions
- Ctrl Z pour avoir toutes les boutiques et les attractions secondaires
- Shift Z pour les éléments de décor
- Ctrl C pour obtenir de l'argent.

Olivier CORNU

CRACK !

Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

NOVASTORM

PC-CD

Saviez-vous que Novastorm comportait un Niveau Secret ? NON ! ? ! ?!! Si vous découvrez ce niveau secret et que vous manœuvrez adroitement dans les fosses de curage, vous devrez combattre les Tomates Tueuses jusqu'à la fin du jeu ! Ah, j'allais oublier ! Pour accéder à ce niveau, tapez TOMATOES (sur clavier QUERTY) ou TO ? QTOES (sur clavier AZERTY) au début du niveau 1.

Psygnosis

DEMOLITION MAN

3DO

Tous les niveaux du jeu :

Level 2 : ZR7N125#C
Level 3 : JRTNH3HW6
Level 4 : 217NC3H2N
Level 5 : 2J7NH#QPB
Level 6 : HKPNHX2TM
Level 7 : L4PNH2QRN
Level 8 : 2ZZ6H2BG4
Level 9 : B1YXH2B5B
Level 10 : WM9NH2Z#2
Level 11 : H55CH2BWD
Level 12 : #85NH2G2V
Level 13 : D5Y6H2KPB
Level 14 : K8#GH2KTM
Level 15 : JL7DW2KB8
Level 16 : Q5XF12KKK

Pascal Cristinelli

X-WING COLLECTOR

PC-CD

Pour faciliter grandement les missions, voici le moyen de n'avoir que des pilotes spécialistes pour vous accompagner. Sous DOS, ouvrir le répertoire d'installation, normalement : C:\XWINGCD et tapez :

COPY TOPACE5.PLT NOM1.PLT
COPY TOPACE5.PLT NOM2.PLT etc...

Prévoyez ainsi une dizaine de coéquipiers (vous pouvez remplacer NOM1, NOM2,... par les noms de votre choix : Luke, Han, Chewbaca, sans espace ni signe de ponctuation, et dans la limite de huit caractères, suivis de l'extension.PLT). Ensuite vous pouvez lancer le jeu. Pour la mission, après la salle de briefing utilisez la liste des pilotes pour assigner chacun de vos «champions» à un Starfighter : vous cliquez sur le vaisseau puis sur le nom du coéquipier. Ainsi, certaines missions peuvent être un succès même si vous n'abattez aucun vaisseau impérial de votre main. De plus, vos coéquipiers détruisent vite et bien les cibles que vous leur désignez et vous couvrent efficacement. Et que la Force soit avec vous !

Nicostar, pilote rebelle.

TRANSPORT TYCOON

PC

Lorsque un véhicule est vieux, faites-le rentrer au hangar et continuez à jouer. Une fois le véhicule arrivé au hangar, jetez-le à la poubelle et rachetez-en un autre du même modèle. Les destinations du nouveau véhicule seront celles de l'ancien (c'est plus rapide que d'indiquer à nouveau les anciennes destinations). Pour bien commencer, reliez d'abord un maximum de villes par des bus et par des fourgons postaux. Empruntez de l'argent s'il le faut ! (pas trop). Ensuite, quand les bénéfices augmentent, reliez toutes les entreprises entre elles par des trains (n'oubliez pas vos dettes!!!). Donnez la priorité aux subventions : celles-ci sont souvent très intéressantes.

Ricci

U.F.O

CD32

D'abord sauvegarder le jeu car ce truc peut faire un reset à la console. Ceci fait aller à la «base», ensuite à «Information sur la base». En haut vous verrez les 3 icônes qui représentent vos 3 bases possibles. Cliquer à droite du 3ème, le vide sera sélectionné (il y a 4 bases secrètes). Après, une des 4 bases sélectionnée, aller dans transfert : tous les objets, aliens, avions... tout sera possible. Attention : le jeu fera peut-être reset au moment ou vous verrez les bâtiments de la base secrète. Pour utiliser tous les objets en stock transférer les objets des bases secrètes dans vos vraies bases.

Thierry Saleur

WARCRAFT

PC-CD

Voici les numéros d'octet pour l'or : octets 1562 et 1563 auxquels vous pourrez affecter une valeur de FF FF qui vous donnera 65635 golds. De même pour le bois ce sont les octets 1542 et 1543 avec une valeur de FF 09 donnent 2559 bois qui vous mettent à l'abri du besoin.

Yann et Mikaël Kerdraon

FIFA SOCCER

3DO

Voici quelques codes. Appuyer sur «pause» en cours de jeu puis faites :

- hot potato mode : CRABBRLABABBR
- laser ball mode : LACRBALL
- giant player mode : BABARBABBAR
- crazy bounce mode : LABARRACCA
- big ball mode : BCBALLABALL
- metallic men mode : BARCLBABBA
- beef cake mode : RALBACLABA
- radical curve mode : CARCABRABBL
- brute mode : RABBACLLBACL

Les boutons L et R sont les boutons shifts (en haut de la manette).

Christophe Defremont

MAGIC CARPET

PC-CD

Pour avoir tout les sorts, éditer la sauvegarde (exemple carpet 00.gam) en hexadécimal et au secteur 1, décalages 104 à 127. Remplacer les valeurs par 01.

Frédéric Wisson



ENVOYEZ-NOUS VOS MEILLEURS TRUCS ET ASTUCES, VOUS GAGNEREZ 300 F PAR SOLUCE PUBLIÉE, ET 50 F PAR ASTUCES (CODE DE NIVEAUX, PATCHES, MOTS DE PASSE, TOUCHES SECRÈTES, ETC.). ENVOYEZ LE TOUT À JOYSTICK, "JEUX CRACK", 10, RUE THIERRY LE LURON 92592 LEVALLOIS-PERRET CEDEX.

VROOM



Quand vous êtes au stand appuyer sur T et vous aurez des pneus neufs et avec G, vous aurez le plein d'essence.

Frédéric Chalon

ULTIMA UNDERWORLD 2

PC

En utilisant les runes «Vas, Jux et Mani», on obtient un sort super puissant qui détruit pratiquement tout.

Florent Coupeau

HELLCATS

MAC

- Pour ne jamais se faire toucher, il suffit de voler en dessous de 200 pieds, les avions japonais ne peuvent en effet pas descendre plus bas.
- Pour ne pas perdre de temps et dépenser inutilement des munitions sur un avion qui est touché mais qui continue à voler, appuyez sur «E» pour avoir la vue de l'ennemi le plus proche (en l'occurrence celui que vous pensez avoir touché) et écoutez le son de son moteur. S'il s'arrête par intermittences, vous pouvez le laisser tomber car cela signifie qu'il finira par s'écraser après quelques minutes.
- Après une mission réussie, par exemple Flying Fortress, ravitaillez-vous et retournez sur les lieux de votre mission. Vous pourrez tirer sur tout ce que vous voyez sans vous préoccuper d'autre chose, ce qui rapporte beaucoup de points.
- Si vous avez fini votre mission mais vous avez des chasseurs japs aux trousses, plongez au ras du sol (- de 200 pieds) et entraînez-les vers la base américaine la plus proche (pas un porte-avions, ils le couleraient), puis laissez-les se faire toucher par votre D.C.A. Atterrissez pendant ce temps là, vous pourrez ensuite les abattre sans vous fatiguer et sans danger, récoltant du même coup les points de leur destruction.

Etienne Pilorget

BETRAYAL AT KRONDOR

PC

Pour avoir tous les objets nécessaires à un chapitre spécial, allez sur la carte pour vous voir du haut et tenez pendant quelques secondes les trois boutons [Alt] + [Shift de droite] + [~]. Il vous apparaîtra un coffre et vous devrez l'ouvrir à l'aide d'une des combinaisons suivantes :
- CHAPITRE 1 : 6478
- CHAPITRE 2 : 9216

Anthony Grenier

FORMULA ONE GRAND PRIX

PC

Pour modifier les résultats des courses, éditez votre sauvegarde. Le résultat de chaque course (c'est-à-dire la place finale du pilote) est codé sur un octet. La valeur 00 correspond à un abandon. Pour le pilote n°1 : Le résultat de la 1ère course est codé au secteur relatif 1, déplacement 316. A l'octet suivant se trouve le résultat de la 2ème course. Il en est ainsi jusqu'à la 16ème course. A partir du secteur relatif 1, déplacement 332 se trouve les résultats du 2ème pilote avec la même structure. 16 octets plus loin se trouvent les résultats du 3ème pilote, 32 octets plus loin ceux du 4ème pilote... Attention : veillez à ce que chaque place corresponde à un et un seul pilote !

Fabien Morandeau

ALONE IN THE DARK 2

PC

Voici un moyen infaillible (à 100 % chez les monstres possédant des armes à feu) pour conserver TOUTES vos munitions et surtout, tous vos points de vie : il s'agit d'abord de se retrouver tête-à-tête avec un monstre qui vous poursuit. Pour cela, vous pouvez soit l'attendre au tournant (sans jeu de mots) derrière une haie du labyrinthe ou une porte dans Hell's Kitchen (très utile avec les malades de la gâchette dans la pièce voisine de la cuisine), soit vous positionner juste devant le seuil d'une pièce communicante (en effet, la plupart des monstres ne font pas de cartons d'une pièce à l'autre), ou encore foncer sur lui (efficace avec le cow-boy aux deux flingues du premier étage). Lorsque vous êtes contre sa poitrine et que vous pouvez sentir son haleine fétide, laissez-le sans crainte vous tirer dessus ; ou plutôt DERRIÈRE vous, car son «allonge» trop grande fait que le canon de son arme se trouve dans votre dos... Vous pouvez alors à loisir l'éliminer à coups de boule ou de battoir (mon arme préférée : rapide et puissante. Je suis très sérieux), en restant toujours bien contre lui. Un autre conseil : arrangez-vous autant que possible pour que les morts-vivants soient en file indienne devant vous ; ils vous viseront tous, mais se tireront l'un sur l'autre, faisant le travail à votre place.

Yann Leclerc

ALADDIN

A1200

Lorsque vous arrivez dans le deuxième niveau, celui du désert, avancez jusqu'au premier arbre puis revenez sur vos pas, vous découvrirez une vie, plus 4 pommes. Continuez et à un moment, vous verrez un fil à linge sur lequel est étendu un chapeau avec les oreilles de Mickey. Placez votre personnage de tel façon que sa tête entre dans le chapeau. A ce moment là, une vie apparaîtra.

Francis Sponcet

CANNON FODDER (PC)

PC

Pour détruire les chars et les tourelles ennemies quand vous possédez un hélicoptère «non armé» et un char. Diviser l'équipe en deux ; une dans l'hélicoptère, qui va occuper les ennemis, avec l'autre prenez les chars et allez les détruire (pendant que les tourelles et les chars tirent sur l'hélico.). Travail facile, en équipe et sans bavures !

John Bout

SUPER STARDUST

A1200

Voici les codes des 5 niveaux de Super Stardust :
Niveau 2 : BFSUAAAAEYJ
Niveau 3 : CFSUUAAAEMS
Niveau 4 : DISUVTASGXH
Niveau 5 : EESTTXQTGRB
Quelques astuces :
- Il est très intéressant de faire les 2 missions spéciales aux niveaux 3 et 5 ; en effet, dans chaque mission se trouvent 3 vies facilement trouvables.
- Si l'énergie du vaisseau est au maximum, et si une option «énergie supplémentaire» (sous forme d'un cœur) apparaît dans l'écran, ne pas prendre l'option, mais attendre quelques secondes : l'option se transformera en «bombe» qui détruit tous les ennemis présents.
- La meilleure arme est l'arme «plasma». Dès que l'arme est découverte, l'utiliser car elle est très rapide et puissantes (+ que le «flammer»). La 5ème arme ne vaut rien.
- Certains vaisseaux ennemis doivent être évités (il ne sert à rien de les détruire) : Bomber, Stellar blades.

Jacques Aiassa

BOB'S BAD DAY

AMIGA

Voici les 61 derniers codes de niveaux :

Niveau Code	Niveau Code	Niveau Code	Niveau Code
39 QDPIIWOJ	55 MEALLVOM	71 IDPPNWOO	87 EEASQVOR
40 QEAIIVNJ	56 MFFMLUNM	72 IEAPNVNO	88 EFFSQUNR
41 PCKJIXQJ	57 LDPMLWQM	73 HCKPOXQP	89 DDPSQWQR
42 PDPJIWPJ	58 LEAMLVPM	74 HDPPOWPP	90 DEASQVPR
43 PDPJJWOK	59 LEAMLVOM	75 HDPPOWOP	91 DEATRVOS
44 PEAJJVNK	60 LFFMLUNM	76 HEAQOVNP	92 DFFTRUNS
45 ODPJJWQK	61 KEANMVQN	77 GDPQOWQP	93 CEATRVQS
46 OEAKJVPK	62 KFFNMUPN	78 GEAQOVPP	94 CFFTRUPS
47 OEAKJVOK	63 KFFNMUON	79 GEAQPVOQ	95 CFFTRUOS
48 OFFKJUNK	64 KGKNMTNN	80 GFFQPUNQ	96 CGKURTNS
49 NCKKKXQL	65 JBFNMYQN	81 FCKRPXQQ	97 BCKUSXQJ
50 NDPKKWPL	66 JCKOMXPN	82 FDPRPWPQ	98 BDPUSWPT
51 NDPLKWOL	67 JCKONXOO	83 FDPRPWOQ	99 BDPUSWOT
52 NEALKVNL	68 JDPONWNO	84 FEARPVNQ	
53 MDPLKWQL	69 ICKONXQO	85 EDPRQWQR	
54 MEALKVPL	70 IDPONWPO	86 EEASQVPR	

Mathieu Cruiziat

BODY BLOWS



Code pour GAME WIZARD.
Crédits infinis : 1000 : F618

Yves Le Signor

BUDOKAN

PC

Voici la liste des meilleures disciplines pour les différents matchs du tournois :

- match 1 : karaté
- match 2 : karaté ou bo
- match 3 : bo
- match 4 : nunchaku
- match 5 : bo
- match 6 : karaté ou nunchaku
- match 7 : kendo
- match 8 : nunchaku
- match 9 : kendo
- match 10 : kendo
- match 11 : bo
- match 12 : votre discipline préférée

Le crackeur fou.

STREET FIGHTER 2



Code pour GAME WIZARD.
Crédits : 1000 :30CE

Yves Le Signor

OSCAR



Avec le GAME WIZARD, essayez ces adresses pour les vies, l'énergie,
les pattes de lapins et les oscars.
8000 : 7A62 8000 : 7A64
8000 : 7A66 8000 : 7A68

Anthony Grenier

SIMCITY 2000

PC

AMIGA

1) S'il vous faut de l'argent frais rapidement, montez les impôts à 20 % pendant 1 an, puis redescendez les à 4 %. Vous ne perdrez pas de population et vous gagnerez beaucoup d'argent.
2) Pour résoudre vos problèmes de circulation, faites des routes souterraines ! Pour cela, il faut une carte spéciale : il faut que le terrain soit un niveau au dessus de l'eau. Après, dans le jeu, faites deux trous alignés et demandez à faire un tunnel entre les deux. Attention, c'est relativement cher, à réserver aux villes de plus de 100 000 habitants.
3) Pour ne pas avoir de problèmes de circulation, faites des routes qui se croisent à angles droits, en faisant des carrés de 6x6 hectares.
4) Au début du jeu, dépensez tout votre argent la première année (Centrales, zones, routes...) en gardant 5000 F pour une prochaine centrale et mettez les impôts à 3 %. C'est le moyen le plus rapide de grandir.
5) Pour bâtir une très grande ville (5, 6 millions d'habitants) il faut une carte spéciale : faites en une avec 0 % d'eau, 50 % de forêt et 0 % de montagne, sans côtes ni rivière. Faites une grande montagne dans un coin, avec des chutes pour recevoir environ 250 centrales hydroélectriques, et arasez-là pour pouvoir implanter 200 centrale éoliennes. Rajouter un peu d'eau sur la carte pour pouvoir recevoir des pompes hydrauliques et cliquez sur «fini».

Upgrade

POWER DRIVE

PC

Toutes ces modifications sont à faire dans le fichier 'PDRIVE.EXE'.
Dégâts chocs infinis :
Sect. 81 Déplacement 144, A34C002EA10E102E → B800002EA10E102E
Sect. 96 Déplacement 262, A34C00A148000306 → B80000A148000306
Sect. 81 Déplacement 144, A34C002EA10E10D1 → B800002EA10E10D1
Dégâts pneus infinis :
Sect. 30 Déplacement 232, A34A002EA1BE0A25 → B800002EA1BE0A25
Sect. 25 Déplacement 186, A34A00C3A1040005 → B80000C3A1040005
Dégâts moteur infinis :
Sect. 29 Déplacement 147, A348002EA1691EC1 → B800002EA1691EC1
Dégâts phares infinis :
Sect. 29 Déplacement 441, A350002EA1691ED1 → B800002EA1691ED1
Dégâts transmission infinis :
Sect. 29 Déplacement 456, A34E00C3813E1400 → B80000C3813E1400

Danboss

STRONGHOLD

PC

Pour avoir plein de thunes, recherchez dans le fichier 'STRONG.EXE', les octets : 2629575626194758 et remplacez-les par 2601575626114758.
Attention, il faut faire deux fois la recherche et le remplacement.
Secteur 554, déplacement 0472 et secteur 851, déplacement 0250.

Danboss

LES CODES ACTION REPLAY DU PÈRE DANBOSS

Tous ces codes sont à utiliser sur PC avec une Action Replay.
Les codes précédés d'un "+" sont à utiliser en mode "protégé". Ceux précédés d'un "*" sont à utiliser en mode "rapide" (il suffit d'appuyer sur R quand vous êtes sur le code).

Le mode "protégé" est l'une des nouvelles options de l'Action Replay 4.0 qui permet de bidouiller les logiciels tournant sous DOS4GW.

MAGIC CARPET CD

+CARPET06679827 Énergie infinie 1/2
+CARPET06679710 Énergie infinie 2/2

BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURE

BLUES0D2F0F32 Disques
BLUES0D2F0E03 Vies
BLUES0A0D0564 Temps

DUKE NUKEM II

NUKEM21A990320 Munitions infinies

JURASSIC PARK

*JP2D1E860BFF Laser
JP2D1E860000 Vies

SOCCER KID CD

+KID1B3EC903 Vies

LITTLE BIG ADVENTURE CD

+LBA165DCC20 Pièces 1/2
+LBA165DCD03 Pièces 2/2
+LBA165DD205 Vies

MADDOG CD

MADDOG18370803 Vies infinies

ONE MUST FALL

+DOS4GW1BC61A0X Rounds gagnés par joueur 1
+DOS4GW1BC61C0X Rounds gagnés par joueur 2

POWER DRIVE

PDRIVE5C700800 Dégâts Moteur 1/2
PDRIVE5C700900 Dégâts Moteur 2/2
PDRIVE5C700A00 Dégâts Pneus 1/2
PDRIVE5C700B00 Dégâts Pneus 2/2
PDRIVE5C700C00 Dégâts Chocs 1/2
PDRIVE5C700D00 Dégâts Chocs 2/2
PDRIVE5C700E00 Dégâts Transm 1/2
PDRIVE5C700F00 Dégâts Transm 2/2
PDRIVE5C701000 Dégâts Phares 1/2
PDRIVE5C701100 Dégâts Phares 2/2

PROJECT X

X1AFE0208 Vies

MYSTIC TOWERS

TOWERS18F1000A Bombes infinies
TOWERS18EE0C0A Fireballs infinies
TOWERS19070450 Or infini
TOWERS190E000A Vies infinies
TOWERS18EE1E0A Sort Heal
TOWERS18F00A0A Sort Levitate
TOWERS18EF020A Sort Lightning
TOWERS18EF080A Sort Reveal
TOWERS18EE000A Sort Sulfur
TOWERS18F0040A Sort Teleport
TOWERS18EE060A Sort Venon Cloud

GUIDE

RÉPONSES MICRO

Vous êtes nombreux à vouloir vous lancer dans la programmation et à nous demander conseil en matière de langages sur PC. Voici donc une réponse «tir groupé» qui devrait couvrir la majorité des questions.
Pour une initiation à la programmation, on peut se contenter du basic livré avec DOS. L'interpréteur Qbasic fourni est en effet suffisamment complet et documenté pour réaliser bon nombre d'applications et prendre contact avec les principes de la programmation. Si vous voulez débuter sous environnement Windows, l'un des meilleurs choix est le Visual Basic de Microsoft. Pour les plus ambitieux, sous DOS comme sous Windows, l'utilisation du PASCAL (Turbo Pascal par exemple) ou mieux du C est recommandée. Quel que soit le langage choisit, il faut être conscient qu'un minimum de connaissances sur l'ordinateur, ses composants, périphériques ou logiciels d'exploitation sont indispensables. Heureusement, il existe une vaste littérature sur le sujet (Bible du PC, chez Micro-Application, etc). Pour créer des jeux, démos graphiques ou tout programme dont la vitesse est primordiale, il faut recourir au moins en partie à l'assembleur. Ce langage agissant directement au niveau du microprocesseur permet une exploitation fine et très efficace de toutes les ressources d'un ordinateur. Toute médaille ayant son revers, on paye ces performances par de plus grands efforts d'apprentissage, non pas à cause de la difficulté du langage, mais plutôt parce qu'étant intimement lié à l'ordinateur, il demande de très bien connaître sa structure pour en tirer parti. Il existe aussi des langages spécialisés dans la création de jeux comme l'AMOS sur Amiga ou Klik'n'Play pour Windows PC. Et si vous n'avez pas peur de retrousser vos manches et maîtrisez un peu l'anglais, on trouve moult types de langages en «shareware, freeware» depuis les plus classiques déjà cités à d'autres assez exotiques comme Forth, Apl, Cobol, Fortran, Lisp, etc. Et surtout le domaine public est une source quasi-inépuisable de bibliothèques de fonctions, sources commentés de programmes et autres recueils de trucs de programmation.

Avec un 486 DX2 66, j'ai des ralentissements à DOOM2 même en mettant la qualité d'écran la plus mauvaise. Je pense que c'est un problème de config.sys et d'autoexec.bat. Alors ça s'rait sympa de me dire quel serait l'idéal (j'ai 4 Mo de RAM, une Sound Blaster 16 ASP et un CD-ROM Panasonic double vitesse). Ah, aussi j'oubliais. Si j'achète Stacker 4 pour compresser mon disque dur, est-ce que des jeux gourmands comme DOOM2 en RAM pourront fonctionner ? J'ai eu une démo jouable de Thème Park, mais dès que je la lance elle revient sur C :, l'écriture est plus grosse et grisée. Heuuu, qu'est-ce qu'y a ? Je lance aussi un SOS pour la capture d'écran sous DOS 6.2. Comment on fait ça ?
Dr Alban

Normalement, un 486 DX2 66 est très largement suffisant pour DOOM 2. Commencez par vérifier que vous n'utilisez pas SMARTDRIVE dans l'AUTOEXEC.BAT. Cet utilitaire crée parfois des problèmes avec DOOM, si vous l'utilisez, retirez-le ou essayez l'option «double buffer» (voir HELP du DOS). Autre piste possible : la carte graphique. Si elle est ancienne et de type ISA, il se peut qu'elle ne soit pas assez performante. Penchez-vous sur le programme de configuration et essayez de réduire le nombre de canaux digitaux attribués au son à 4 canaux, parfois il y a des problèmes à ce niveau. Pour les CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT à utiliser avec les jeux, reportez-vous aux précédents numéros de Joystick où ce thème a déjà été abordé (N°53, 55, 56). Oui, Stacker 4 ne devrait pas poser de problèmes. Apparemment la démo de Thème Park plante (problème de mémoire vive insuffisante ?) et la machine revient au DOS «salement», en mode 320 X 200 (affichage 40 caractères par ligne). Pour retrouver le mode normal d'affichage, soit vous utilisez le Reset soit la commande DOS : MODE 80, 25. A noter que cette commande nécessite d'avoir chargé ANSI.SYS dans le CONFIG.SYS (ex : DEVICEHIGH = C:\DOS\ANSI.SYS) et permet entre autres, d'accéder à divers modes d'affichage texte sous DOS (le 1er paramètre est le nombre de colonnes et accepte 40 ou 80, le second le nombre de lignes et accepte 25, 43 ou 50). Il existe divers programmes de capture d'écran sous DOS. Parmi ceux de type commerciaux, l'un des plus puissants est HIJACK. Vous trouverez aussi, très facilement ce genre d'utilitaire dans les compilations «shareware, freeware» DOS en CD ROM (ex : SCREEN THIEF de Nildram Software).

Votre ordinateur pousse des bips de détresse ? La mémoire vive fait de l'amnésie ? Le port de communication est en plein mutisme ? Pas de panique, exposez-nous vos problèmes techniques en détail. Écrivez à :
Joystick
RÉPONSES MICRO
10 rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Je suis possesseur d'un PC 486 DX 33. Lorsque j'allume mon ordinateur, une série de messages apparaissent durant le démarrage. Quand HIMEM vérifie la mémoire, il inscrit : «Erreur, HIMEM.SYS a détecté de la mémoire XMS non fiable à 100224500h, gestionnaire XMS non installé». Après, il dit que EMM.386 n'est pas installé. Puis il me fait que c'est impossible de charger SMARTDRIVE car le gestionnaire XMS HIMEM.SYS n'est pas chargé. Il me dit de vérifier si la ligne device = himem.sys est présente dans le CONFIG.SYS, alors qu'elle y est bien. Par contre, quand je démarre mon ordinateur avec le bouton Turbo enfoncé, aucun de ces messages n'apparaît. Que faut-il donc que je fasse ? Merci d'avance.
Steve, le bien emmerdé

Comme le message l'indique vous avez un problème avec l'un des blocs de mémoire vive. Cet ennui détecté dès le départ, empêche le lancement du gestionnaire de mémoire et fatalement, l'utilisation des logiciels qui l'emploient comme SMARTDRIVE, d'où la série de messages d'erreur. Cela peut être provoqué par une des barrettes mémoire en panne mais plus probablement par un problème de vitesse excessive du processeur par rapport aux possibilités des mémoires. Le fait qu'en mode lent (bouton turbo) votre ordinateur fonctionne bien, accrédite cette hypothèse. Pour combattre ce phénomène essayez de rajouter des «Wait States» dans le menu de SETUP de l'ordinateur. Ces cycles d'attente supplémentaires sont exécutés à chaque fois que le microprocesseur veut accéder à la mémoire vive, permettant d'utiliser des mémoires lentes (un processeur comme le 486 DX 40 nécessitera 3 périodes d'horloge supplémentaires ou 3 Wait States pour exploiter normalement des mémoires d'une vitesse de 70 nanosecondes). Si rien n'y fait, vous pouvez essayer de diminuer la fréquence d'horloge principale du microprocesseur, si votre carte mère le permet (par exemple passer de 40 Mhz à 33 Mhz). On perd alors un peu en puissance mais toujours moins qu'avec le mode lent du bouton «turbo» qui divise souvent les performances par un facteur 5 à 10 !

Je dispose actuellement d'un PC 386 SX 25 avec 4 Mo de RAM. Je voudrais rajouter des barrettes SIMM à 2 ou 4 Mo. Mais tous mes emplacements mémoire sont déjà utilisés (4 X 1 Mo). Existe-t-il des cartes capables de diviser ces emplacements ? Si oui, où puis-je en trouver ? Je voudrais aussi changer de carte mère pour une 486 à moins de 2000 F. Que me conseilles-tu ?
Dof 1

Oui, on trouve (bien que difficilement) des cartes pour multiplier le nombre d'emplacements pour barrettes SIMM, seul problème: c'est assez cher pour ce que c'est (700 à 1000 F environ). Contacte un spécialiste en composants micro (Surcouf, PC Halle, etc.). Sans usage de ce type de carte, il te faudra remplacer 2 ou 4 barrettes mémoire selon les possibilités de configuration de la carte-mère (voir la notice). Si ta carte-mère accepte 2 tailles de barrettes mémoire en même temps, tu pourras réutiliser 2 des barrettes 1 Mo. Sinon, on est bon pour changer les 4 et passer à 4 X 2 Mo ou mieux 4 X 4 Mo. L'échange de carte-mère permettrait de réutiliser toutes les mémoires, puisqu'il y a des cartes-mères avec 8 emplacements SIMMS. Pour moins de 2000 F, le mieux que l'on puisse obtenir actuellement est une carte mère 486 DX2 66 VLB avec son processeur (mais sans mémoire bien sûr).

Je viens de changer ma vieille Sound Blaster 2.0 contre une 16 pro contenue dans le pack «Sound Blaster Discovery». Depuis, mon joystick refuse de fonctionner. J'ai vérifié le cavalier, j'ai été échanger ma carte son 3 fois mais rien n'y fait. J'ai fini par acheter une interface double joystick et là, aussi étrange que cela puisse paraître, seul le joystick 2 fonctionne... de temps en temps. Un ami m'a dit que cela pouvait venir de l'alimentation qui serait un peu faible puisque récupérée sur mon vieux 386 avant l'achat d'une carte 486 l'an passé. Qu'est-ce que je dois faire pour pouvoir enfin rejouer à NLH Hockey ou FIFA soccer ? Une deuxième interrogation si vous le permettez. J'envisage l'acquisition d'une carte 3DO Blaster mais mon lecteur CD est un Créative Labs CR-563-x. Ça va-t'y marcher ?
Vincent

Un technicien me fait signe, au travers de la vitre blindée de la salle d'essais de nos laboratoires ultra-modernes. Non, non, apparemment, ce n'est pas l'alimentation qui est en cause, on aurait des pépins autrement plus graves qu'avec juste une manette. Ha ? j'essaye de déchiffrer ses gestes. Une valise ? non... une table ? non... une carte. C'est ça... La carte contrôleur joystick ? D'accord ? Nous allons vite être fixés ; il vient de me glisser une note sous la porte. Voilà, je lis : «Certains contrôleurs de joystick ne fonctionnent pas ou mal avec les machines à processeur rapides, essayer d'utiliser une carte joystick compatible avec la plage de vitesse du processeur ; autre astuce : essayer de calibrer la manette dans le mode lent de l'ordinateur grâce au bouton Turbo du PC et repasser à vitesse normale. Bien sûr, vérifier soigneusement qu'il n'y pas de conflit d'adresses ou d'IRQ avec une autre carte». Ok, merci, je transmets à nos lecteurs. Au fait, détail idiot mais à vérifier : la manette ne doit pas être en mode «autofire» si elle a cette possibilité. Il faut un CD ROM CR-563-b (et pas x) pour la 3DO Blaster.

J'aimerais que vous répondiez à deux questions qui me tracassent beaucoup en ce moment. C'est pourquoi je vous écris. Tout d'abord j'ai un PC 386 SX avec 8 Mo de RAM, SOUND BLASTER 2.0 et une imprimante HP Deskjet 500 sur le port parallèle. Jusqu'à il y a un mois tout se passait bien avec mon imprimante, mais à présent elle se comporte de manière erratique. Parfois, elle imprime normalement, et d'autres fois, elle sort du «charabia» ou éjecte des feuilles blanches sans raison. Je crois même qu'elle se plante par moment et tout cela avec des bruits pas très rassurants. Est-ce l'ordinateur qui est cassé ou la HP ? C'est grave ? À présent, ma deuxième question. Je pense m'acheter un lecteur de CD ROM d'ici peu. Est-ce qu'il pourra fonctionner normalement sur ma machine ? La vitesse des programmes sera-t-elle supportable sur mon vieil SX ?
Pascal

Vous devez essayer de déterminer d'où vient le problème : 1) vient-il de l'ordinateur? Utilisez un programme de test comme ChekIt ou MSD pour vérifier que votre port parallèle est opérationnel ou que vous n'exploitez pas la même interruption avec une autre carte d'extension. Essayez également de connecter l'imprimante par le port série (plusieurs modèles HP disposent à la fois d'un port série et parallèle). Si elle remarche correctement, le problème se situe sur le port parallèle de l'ordinateur. 2) le défaut vient-il du câble ? Un des fils du câble de liaison est peut être coupé ou en court-circuit, une soudure peut avoir lâché ou simplement les connecteurs sont mal enfoncés. Pour tester le câble, remplacez-le par un cordon en bon état (vous pouvez éventuellement tester la continuité à l'ohmmètre, si vous en avez un). 3) si tout a été bon jusqu'ici, il faut soupçonner l'imprimante, essayez-la en la connectant à un autre ordinateur. Est-elle capable de bien effectuer son auto-test ? Pour le CD ROM, il devrait fonctionner correctement sur votre machine, mais en effet le 386 SX risque de manquer de souffle pour exploiter certains CD ROM, spécialement les jeux récents qui consomment beaucoup de puissance processeur.

GUIDE

EN DÉTRESSE

Oui, je coince dans mon jeu favori, oui je suis désespéré... Mais stop ! Hein ? Quoi ? Que lis-je ? Simplement en répondant à la question d'un ami joueur bloqué, je peux poser moi aussi une question ! Hé l'autre, fastoche ! En plus, j'l'ai fini il y a 6 mois, celui-là. À moi mon fidèle stylo-bille ! Alors comme ça, il faut écrire à : Joystick, EN DÉTRESSE, 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS-PERRET CEDEX. Ben ça alors ! Vous aussi, faites comme Stanislas Alekseievitch Tcherenkov, retrouvez entrain et joie de vivre. Adoptez un joueur en détresse !

QUESTIONS

TIE FIGHTER (PC)

Je suis un fan de X-WING comme il n'en existe pas deux, et depuis que j'ai TIE FIGHTER, chaque fois que je me scotche sur mon PC c'est pour servir le côté obscur de la force. En plus des missions d'entraînement, j'ai terminé les tours 1, 3, 4 (en niveau hard, s'il vous plaît !) mais je bloque complètement sur la 4ème mission du tour 2. Il faut aborder un shuttle qui apparemment n'existe même pas ! Est-ce moi qui faiblit ou est-ce un oubli des programmeurs ? Help!

Réf. : N°5701, Crash Test

SPACE QUEST 5, KYRANDIA (PC)

Dans Space Quest 5, je suis coincé sur la planète OMO 2. J'ai appris par le dernier humain de cette planète désertique (vous savez, celui aux crachats verdâtres radioactifs) qu'il y avait un passage secret sur une crête. Tellement secret que je ne l'ai pas trouvé. Où se trouve-t-il et faut-il utiliser un objet pour y accéder ? Toujours dans Space Quest 5 : je n'arrive pas à échapper à la femme humanoïde, alors qu'elle attaque mon vaisseau-poubelle, m'ordonnant de me télétransporter. Que dois-je faire ? D'autre part, dans Kyrandia, une énigme du magicien Darm me pose problème. Il me demande de trouver des gemmes porte-bonheur qui correspondent aux quatre saisons. Je les ai toutes, sauf l'émeraude incrustée dans la statue. Comment faut-il procéder pour la retirer ? Je remercie d'avance celui ou ceux qui m'aideront.

Réf. : N°5702, Lulu, Christophe

TERMINATOR RAMPAGE (PC)

J'ai acheté Terminator Rampage (je le referai plus !) et je survis tant bien que mal. Mais où sont les armes (coordonnées SVP). Y a-t-il des codes ? Dois-je jeter le jeu ?

Réf. : N°5703, Automag

OPERATION STEALTH (AMIGA)

Je suis bloqué à la fin dans la salle de contrôle, avec le compte à rebours qui défile. Je ne sais pas quoi faire. Pourtant, j'ai branché le rasoir, dans le couloir précédent, sur la position «On». Help me !

Réf. : N°5704, Goss

ULTIMA UNDERWORLD 2 (PC)

Huu.. J'ai l'impression qu'on est pas mal à ramer dans ce super jeu. Quelqu'un peut-il m'expliquer où trouver le récipient pour mettre le Djinn et la boue spéciale dont on doit enduire le récipient ? Sinon, j'ai un gros problème, j'accède bien au monde des rêves «Ethereal» en mangeant la plante hallucinogène et en dormant juste après, mais je ne peux ramener dans le réel aucun des objets qui s'y trouvent. Que ce soit, le sceptre du «Destroyer Demon» ou la gemme noire en forme de cœur du «Shrine of Spirituality». J'en appelle à la légendaire solidarité multi-univers des Avatars. Au secours !

Réf. : N°5705, Fireball XL16

RAVENLOFT (PC)

Après avoir libéré le «Wereraven» du château de Strahd, porté la plume à l'aubergiste et m'être rendu au rendez-vous indiqué, je me retrouve coincé dans un sous-sol. Il y a deux ronds sur un mur à un endroit. Comment sortir ?

Réf. : N°5706, Serge Velledaz

DARK SUN, SHATTERED LANDS (PC)

Y a t-il un être capable de m'aider dans Shattered Lands ? Après être rentré dans le royaume de Dagolar, je ne peux plus en sortir. De plus, Keldar le magicien me fait des misères et je n'arrive pas à le tuer. Pour comble de malheur, je n'arrive pas à passer une espèce de portail enflammé. J'ai bien essayé divers moyens pour éteindre les flammes mais rien n'y fait. Ma reconnaissance éternelle à qui me décoincera.

Réf. : N°5707, Gagy Girax

PRINCE OF PERSIA 2 (PC, MAC)

Y a-t-il une tactique pour tuer et berner le squelette du pont qui se casse trop lentement ? Je sais qu'il faut que le pont se casse pour que le squelette tombe et se tue. Mais le squelette appuie sur le bouton, ce qui referme la porte de l'autre côté du pont, bloquant ainsi le passage à l'interrupteur qui ouvre la grille pour laisser passer le prince sur le tapis volant magique. Répondez à ma question et parlez moi de la suite. Dans Prince of Persia 2 pour Mac, j'ai quelques problèmes sur la fin. Je suis au dernier niveau, celui où je suis enchanté par l'ignoble Jaffar. J'ai bien pris note de la soluce parue, mais elle ne fonctionne pas chez moi ! Il est expliqué qu'il faut se superposer à un des 4 doubles dans l'écran cristallin, qu'ainsi le personnage se détournera de lui-même de cette position, et qu'il faudra l'y replacer plusieurs fois pour le voir se transformer. D'accord, mais sur mon Quadra, j'ai beau me positionner comme je veux, soit exactement superposé ou un peu ou encore pas du tout, rien n'y fait pour que mon personnage se retourne de lui-même. Dès lors, je gigote tout seul sur l'écran et je ne vois aucune transformation venir. Je parviens néanmoins à trucider 3 des 4 reflets de Jaffar (c'est-à-dire de moi-même) et également le quatrième dans le labyrinthe (en effet, il y a un endroit à l'avant-plan duquel il ne peut sauter et, me poursuivant, il s'écrase dans l'écran aux cristaux). Mais une fois Jaffar mort, rien ne se passe. Il s'avère donc qu'il faille le tuer via les boules de feu, et qu'il est donc nécessaire que je me transforme. Pourriez-vous donc me réexpliquer plus en détail ce dernier niveau que je puisse, finalement, libérer ma princesse chérie (d'autant plus que transformée en arbre qu'elle est, elle dépérit à vue d'œil !) tout en sachant qu'il y a peut-être une différence entre la version PC (pour laquelle est parue la soluce) et Mac.

Réf. : N°5708, Michaël Pothier, Benjamin Guffens

EYE OF THE BEHOLDER 3 (PC)

Ma petite question : je galope pour l'instant dans le cimetière d'Eye of the Beholder 3. J'ai trouvé la torche, récupéré Deilmar et effacé quelques méchantes bébêtes, mais je n'ai toujours pas réussi à aller plus loin qu'un petit bout de forêt après une porte de fer forgé à l'est du cimetière. Un petit coup de main me serait très utile. Merci d'avance.

Réf. : N°5709, Amorok

DOOM 2 (PC)

Dans DOOM 2, au 13ème niveau, j'ai trouvé toutes les cartes d'accès sauf la jaune. Où se trouve-t-elle ? Et comment l'obtenir ? Répondez-moi vite. Merci d'avance.

Réf. : N°5710, Philippe Peix

DRAGONSPHERE (PC)

Petite Québécoise en détresse ! Je suis coincée dans le jeu Dragonsphère depuis 5 mois dans le pays des shifters. Il y a une grosse bête de gélatine qui me demande de démontrer une habileté de shifter pour pouvoir accéder au village des shifters. Que faire ? Faites vite, je suis désespérée.

Réf. : N°5711, Stéphanie Michaud

DUNE 2 (PC)

Je suis coincé au niveau 5 de Dune 2. Je ne sais plus quoi faire. J'ai épuisé tous mes crédits. Il n'y a plus d'épice. Alors je vous demande si possible, de me donner une soluce, une astuce. Merci d'avance.

Réf. : N°5712, La peluche

Réponses

A-TRAIN (PC)

Réf. : N°5503, Thierry Coulondre

Pour avoir un peu plus de 44000000 $, éditer le fichier de sauvegarde *.A_T avec un utilitaire quelconque. Aller au secteur 107 et remplacer les offsets N°135 à 140 par la chaîne suivante : 84 84 84 84 84 84.

Boromy Ung

ALIEN BREED 92 (AMIGA)

Réf. : N°5504, Fast Freddy

Le «duct 3» se trouve dans la partie en haut à droite de la carte. Il faut aller complètement dans l'angle, puis redescendre. On se trouve alors devant 2 possibilités, droite ou gauche. Mais dans les deux cas, on n'a pas la place de passer. En fait, il faut aller à droite en faisant tourner le personnage sur lui-même très vite et dans la direction voulue, ainsi, il se frayera un passage. Ce n'est donc qu'une question de manipulation de joystick, pas d'interrupteur ou autre combinaison.

Goss

KYRANDIA 2, HAND OF FATE (PC)

Réf. : N°5508, J. Moreau, Le cuistot

Pour faire les sandwiches, tu as besoin de la moutarde. Pour la faire, il faut mélanger des radis avec du vinaigre. Le radis doit être au préalable écrasé grâce à la roue à eau que tu auras débloqué en enlevant le bâton et ouvert grâce à la vanne (récupérer les radis écrasés dans le bol). Dans la cave, tu peux faire du fromage avec la machine (le lait s'obtient avec la brebis dans la prairie). A Hanoï, tu dois utiliser l'aimant sur le réflecteur. Entre et va à droite jusqu'aux 3 têtes, là le but est de placer toutes les plaquettes dans la tête de gauche, puis dans celle du milieu. Pour cela, clique sur la plaquette que tu veux déplacer et précise ensuite dans quelle tête la mettre. Attention : tu ne peux pas placer une plaquette d'un niveau inférieur sur une du niveau supérieur. La tête du milieu donne l'engrenage et celle de gauche le bâton. A gauche dans la salle de contrôle, place l'engrenage et pousse-le avec le bâton. Tu n'as plus qu'à te battre avec la main (clique à gauche de l'écran puis à droite et puis sur la main elle-même).

Michael Linotte

PRIVATEER (PC)

Réf. : N°5511, Achilles

Moi aussi, j'ai liquidé le machin Steltek et vu les Extra-terrestres partir en remorquant leur station spatiale. Si tu veux mon avis, j'ai bien l'impression que le scénario de Privateer s'arrête là. J'ai passé 2 semaines après, à sillonner la galaxie à bord de mon Centurion. Et c'est vrai, pas la moindre petite mission à l'horizon. Oui, il semble normal que la bibliothèque d'Oxford reste fermée, après tout, on y a trouvé l'indice recherché non ? Et puis, moi je suis un pilote, pas un de ces planqués d'étudiants. Si jamais tu as détruit des vaisseaux mercenaires ou transporté des marchandises illicites, ça a le don d'énerver la milice ou les confeds. Une seule solution : quelques bons coups de canon Tachyon ou peut-être le «crack» de Joy 56, que je n'ai pas essayé personnellement.

Fireball XL16

ULTIMA UNDERWORLD 2 (PC)

Réf. : N°5705, Fireball XL16

Voilà toujours une réponse partielle à tes questions. En fait le récipient pour le Djinn est ton propre corps d'Avatar. Tu trouveras la boue spéciale (Filanium) dans le monde glacé (Ice caverns). Si tu discutes avec le fantôme Béatrice de la cité d'Anodunos, il te dira qu'une mare de cette boue se trouve au coin Sud-Est de ce niveau, après avoir traversé la rivière, puis le grand lac souterrain gelé. En fait juste à un endroit où ont élu domicile quelques yétis.

Metrixx

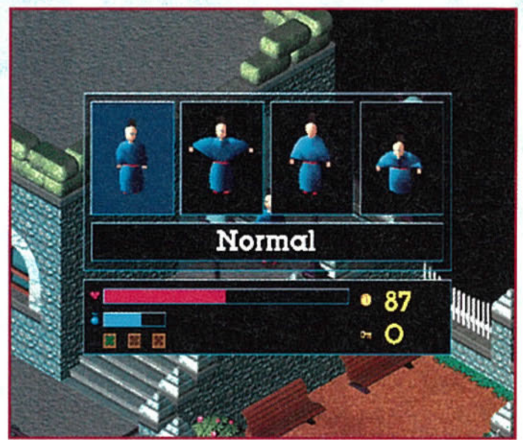
LBA
LITTLE BIG ADVENTURE

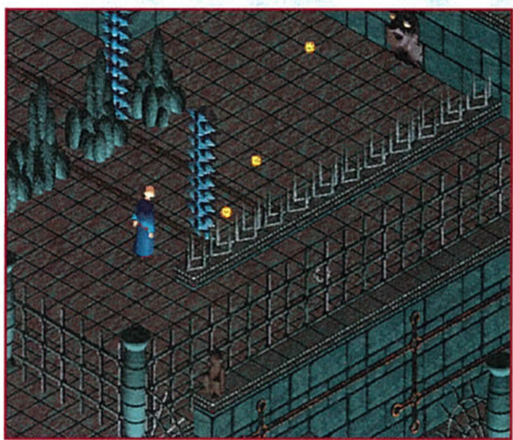


En cas de capture, les objets de l'inventaire se trouvent toujours dans une armoire à proximité. La trajectoire de la balle magique change selon le mode comportemental choisi. Il est important de fouiller chaque objet du décor, si l'on veut pouvoir acheter relativement facilement un certain nombre d'articles (environ 30 litres de carburant soit 90 kashes, un catamaran 200 kashes,etc.). En entrant plusieurs fois de suite dans un bâtiment, il est possible de fouiller à chaque fois les meubles (sauf lorsqu'il s'agit d'un véritable magot). Le ravitaillement en carburant ne sera pas indiqué dans cette solution, puisqu'il dépend du cheminement de chacun.

Ile de la Citadelle

Se mettre en mode "agressif", tuer le gardien et monter sur l'élévateur. Aller le plus au nord, buter le gardien de gauche, puis celui de droite (clé). Descendre les escaliers et passer la grille sur la gauche. Avancer dans le couloir, puis courir vers le nord sans être vu du gardien. Dans la pièce de droite, une armoire contient la carte d'identité de Twinsen et l'holomap. Passer derrière le paravent afin d'enfiler la panoplie du parfait petit infirmier. Neutraliser l'infirmier près de l'alarme, puis celui dans la pièce encore non visitée au nord. Monter l'escalier, contourner en courant l'infirmier près de l'alarme, le buter puis son pote (clé), et sortir. Il y a un trêfle dans les caisses. Se mettre en mode "discret" et passer derrière la guérite de droite vers le tas d'ordures. Parler au lapichon, se mettre en mode "discret" sur les détritus et faire action (barre d'espacement). Une fois dans la décharge, aller dans la maison la plus proche, parler au lapichon puis fouiller son coffre (25 kashes). En ressortant, aller au sud, se placer sur la grille et faire action en mode "normal". Prendre la boîte à trêfle au sud-est du tableau ainsi que les conserves, fouiller les tonneaux et remonter. Aller le plus au sud de la carte afin de rejoindre la maison (la course est particulièrement à propos). S'approcher de la femme quetch à la robe rose. À l'intérieur, courir dans la salle de bains et se cacher derrière la baignoire (mode "discret" + barre d'espacement) qui se trouve en bas de l'écran. En cas de capture, s'échapper de la cellule comme au tout début du jeu. On voit, de la cachette, l'armoire dans laquelle se trouvent la tunique ancestrale et la balle magique. Dans la cuisine, la plante









contient la clé du cellier juste à côté. En y fouillant bien, on découvre un passage vers un souterrain. Il n'y a rien à y faire pour le moment. Ressortir de la maison par la cheminée du salon. Il faut à présent retrouver la copine. Aller à la taverne avec 10 kashes au minimum. Elle se situe au nord du parc (l'enseigne représente un cocktail).
Parler au grobo à l'étage, au serveur, accepter le pot de vin (sans jeu de mot), puis parler de nouveau au grobo imbibé de tisane au whisky. Aller au port. Il se trouve sous un pont protégé par une sentinelle en bas à gauche du parc. S'occuper du grobo-clone avec la balle magique (clé), ouvrir la barrière, aller vers la droite parler au grobo-mousse. Entrer dans le bâtiment. Placer les quatre caisses du mini-dédale sur les croix (qui l'eût cru ?). Entrer de nouveau en cas d'échec. Pousser la première caisse dans le premier couloir sur la gauche sans qu'elle bloque l'accès par la droite à celle la plus à gauche (ouf !). Placer cette dernière sur la croix de l'angle. Mettre ensuite celle qui est la plus proche de la porte murée sur la case encore libre vers la gauche, puis celle bougée au début contre le mur restant, et enfin placer la dernière sur la seule case encore vacante. Reparler au grobo-mousse, parler deux fois au capitaine à côté du ferry, puis embarquer.

Ile principale

Si emprisonnement il y a, buter le garde, fouiller l'armoire, sortir par la fenêtre, dire que l'on répare les antennes et passer derrière le grobo-clone en mode "discret". En sortant du bateau, aller au nord puis à gauche entre l'eau et les barbelés. Courir entre les gardes et entrer dans le bâtiment juste sur votre droite (l'enseigne est une bouée). Parler au lapichon et acheter le billet (30 kashes). Monter encore les escaliers, longer la bordure du haut et sauter de caisse en caisse/baril jusqu'au-dessus du lapichon-clone. Se mettre en mode "discret", sauter derrière lui et aller au nord. Aller à gauche au maximum, essayer vainement de parler aux deux lapichons, entrer dans la maison visible à l'écran, parler à la lapichonne. Sortir, assommer le clone un peu au nord, puis refaire causette avec la demoiselle lapichon. S'adresser alors au lapichon à côté de la maison, et le suivre. Faire "action" devant le lavabo de la maison, suivre le serrurier après avoir utilisé le passage secret. Utiliser la clé du serrurier sur la barrière. Derrière la statue de Funfrock, se trouve un magasin avec un jerrican sur l'enseigne. Y acheter du carburant et le méca-pingouin. Dans la taverne juste à côté, parler au serveur puis au patron. En sortant, parler à la lapichonne adossée au mur et suivre ses indications. Une fois le clone parti, monter les escaliers puis aller au nord-est. Faire "action" sur la grille du toit. Parler à l'astronome, essayer de fouiller le coffre (il le fera ensuite), ressortir en mode "discret" et retomber près de la lapichonne. Aller à la bibliothèque qui se trouve au nord en longeant par la droite la forteresse. Parler au lapichon goûtant l'eau et au grobo de la salle de lecture (tuyau sur le lac d'eau claire). Surtout ne pas parler au lapichon à l'entrée. Après l'info sur le livre, retourner à l'embarcadère.

Ile de la Citadelle

S'approcher de la grille (le clone n'attaquera pas). Se rendre à la pharmacie qui est l'une des bâtisses sur la gauche. Monter en courant les deux marches de l'officine, buter le clone arrivé sur l'instant, puis le



pharmacien délateur, et prendre la fiole rouge dans les étagères. Retourner au port, parler au grobo-mousse pour avoir un ticket, et embarquer.

Ile principale

Après avoir repassé le lapichon-clone, aller sur la gauche, mais au lieu d'aller au nord, après la forteresse, descendre. Parler à la lapichonne dans la maison, puis prendre la moto au bout de la rue du Pied-Bot. Entrer dans le château d'eau par la grille du toit, s'approcher du bassin et utiliser le sirop. Repartir à la bibliothèque, parler au lapichon buvant l'eau, puis le suivre au sous-sol. Lire le livre. Aller à Port-Bélooga. Pour cela, passer devant les gardes sur la gauche en sortant de la bibliothèque, puis sauter par-dessus les sacs verts. Utiliser le buggy au nord du camp. Parler au pêcheur et utiliser son bateau.

Désert de la feuille blanche

Sauter de pierre en pierre jusqu'à la terre ferme. Neutraliser la sentinelle au sud (clé). Passer la grille et aller parler au lapichon dans le désert. Sauter dans le trou. Courir jusqu'au fossé et sauter sur les colonnes successives afin de progresser. S'approcher des pics, puis les enjamber. Il y a 50 kashes dans une amphore. Traverser le long couloir à droite sans activer le levier. Après avoir monté quelque marches, tomber dans le couloir d'où l'on ne semble pas pouvoir revenir. Actionner le levier en haut à droite (une plate-forme se rapproche). Monter un escalier vers une grande salle, la traverser, actionner un premier levier, avancer encore quelque peu, puis courir en revenant sur ses pas lorsque le rondin clouté déboule. Monter l'escalier d'où venait le rondin, et actionner le levier. Passer la porte à présent ouverte, puis les quelques pièges en allant vers la gauche. Monter les marches et pousser la statue sur la droite. L'amener jusque sur la plate-forme que l'on avait déplacée précédemment à l'aide du premier levier. Actionner de nouveau ledit levier, monter sur le rebord juste au-dessus. Se placer le plus près possible de la statuette, et sauter sur le muret en face. Bouger alors le second levier, pousser la statue sur l'extrémité de la plate-forme au-dessus du long couloir, assommer successivement les deux squelettes lapichons à partir des marches, et activer le dernier levier disponible. Après la traversée de la statue, la placer sur le socle comme contrepoids et franchir la porte au sud. Aller jusqu'au trou, s'avancer sur la partie du milieu, sauter en face, monter les marches et abaisser le levier. Tout cela doit être fait en courant afin de ne pas être broyé. Éviter les dalles piégées (plus sombres), avancer malgré les embûches jusqu'à l'escalier. Le grimer après une salve de boules de feu. Aller sur la droite, sauter en bas, puis monter les marches dans la pièce suivante. Prendre la conserve (25 kashes), puis se placer à l'extrême nord-ouest de ce muret et sauter sur la plate-forme en hauteur. Sauter en face, avancer vers la droite, puis avec la balle magique actionner le levier au nord. Monter sur la plate-forme, utiliser de nouveau la balle, descendre de l'autre côté, avancer le plus au sud possible, sauter sur le muret en face, puis aller vers la droite. Monter l'escalier, éviter la pierre en revenant sur ses pas, abaisser le levier puis descendre l'échelle du bas de l'écran. Actionner le levier du milieu, puis celui de droite. Cela doit positionner en escalier les trois plates-formes. Rejoindre par ce chemin la statue, et de nouveau la placer sur le socle. Avancer au bout du couloir sans entrer dans la pièce carrée, et s'occuper des deux gardes. Prendre le livre, le lire ainsi que l'inscription sur la plaque en face. Buter le squelette agonisant et sortir par la droite. Parler au lapichon musicien puis au cheval avant de revenir au bateau.

Ile de la Citadelle

Se rendre dans la salle secrète sous la maison en longeant la bordure sud de l'écran. Lire l'histoire d'Hégisippe sur la plaque. Aller voir le grobo-mousse du port pour information.

Ile principale

Ne pas parler dans l'immédiat au globo, à moins d'avoir d'ores et déjà 200 kashes pour acheter le catamaran. Pour se faire rapidement de l'argent, on peut vider la caisse du serrurier (23 kashes) ou bien faire du va-et-vient entre la maisonnette et la barque (le globo en tire 5 kashes à chaque passage).Les fonds réunis, le suivre devant le voilier et conclure le marché. Parler ensuite au patron de la taverne, puis au lapichon dans le "bazar juste à côté". Discuter avec le lapichon se trouvant au sous-sol de la bibliothèque. Monter au second parler au grobo-mousse afin d'avoir l'emplacement du trésor de Leborgne. Utiliser le catamaran pour quitter l'île.



Ile Proxima

En cas d'incarcération, utiliser la trappe située devant la grille dans la cellule. Se déplacer en mode "discret" en descendant la pente vers les deux lampadaires. Un globo doit donner une cafetière. Le propriétaire est dans une maison, après la grille non verrouillée en face du bateau. Il donnera une liste utile à lire tout de suite. Chercher dans le centre ville, le représentant (costume gris) et lui acheter le sèche-cheveux. Revenir devant l'embarcadère et aller vers la gauche. Entrer dans la maison délabrée et parler à l'inventeur. Accepter le proto-pack (s'avancer pour le prendre). Sortir, descendre l'escalier vers la porte verrouillée, tuer le grobo-clone (clé), et entrer. Parler au lapichon.

Ile principale

Parler au lapichon prisonnier dans la cellule sur la droite de la forteresse. Pour cela, se débarrasser du garde dans la tranchée, y sauter, longer la forteresse en courant vers la fenêtre, se placer en face du prisonnier et lui parler. Retourner rue du Pied-Bot (c'est l'endroit où stationne la moto vers le chateau d'eau). À côté de la maison, se trouve une petite plage. Y utiliser le proto-pack (la dénivellation doit être nulle pour ne pas couler) afin de récupérer la boîte à trèfles sur l'îlot.

Ile Proxima

Retourner donner le mot de passe au lapichon (cf. holomap). Utiliser la carte rouge sur la serrure électronique du musée. Entrer et utiliser la grille dans la pièce. Ressortir par l'autre grille dans cette partie des égouts. Buter le garde, parler à l'électricien, et abaisser le levier rouge. Retourner dans le musée par les égouts, après avoir franchi dans l'autre sens le panneau électrique de la prison. Dans le musée proprement dit, monter les quelques marches, passer la porte, utiliser le proto-pack jusque sur le socle du drapeau pirate, et prendre celui-ci. Reprendre le proto-pack pour aller à l'étage. Il suffit de longer les cordes de sécurité vers la gauche, jusqu'au socle du coffre plein d'or. Sur place, chercher la clé, puis se laisser tomber vers la grille située à l'arrière. Ressortir par où l'on est entré.

Ile de la Citadelle

Revenir au souterrain de la maison, s'approcher de la porte au trèfle à quatre feuilles, et utiliser la clé d'Hégésippe. Prendre le médaillon et la trompe de Gawley. Lire la plaque (infos) et utiliser la trompe devant le sceau de Sendell (marqué d'un S).
Prendre les trèfles, éventuellement fouiller de nouveau la maison car il y a relativement plus de kashes qu'avant, puis reprendre le catamaran.

Ile Proxima

Utiliser la moto au sud-est de la carte. Se placer devant les inscriptions de la Pierre de l'Éclipse (on doit obtenir un code). Revenir à Proxim-City et courir vers le nord prendre le buggy. Utiliser la trompe sur le sceau, puis sauter dans la faille. S'approcher de la pierre scellée, et donner le code. Après avoir refait un plein de vie et de magie, retourner à la pierre de l'éclipse. On y récupère une flûte magique. Prendre le bateau.

Désert de la feuille blanche

Comme auparavant, parler au lapichon du désert, puis aller vers le haut de l'écran jusqu'à un autre sceau de Sendell. Utiliser la trompe, entrer, parler au lutin (carte de membre), puis revenir au bateau. Avant d'y grimper, utiliser le drapeau pirate sur la poupe.

Ile de la Rébellion

Parler au lapichon-rebelle, puis aller dans la tranchée voir le sous-officier. Après avoir eu son accord pour utiliser son véhicule, sortir en montant sur les sacs verts, puis sur la caisse. Utiliser le buggy situé un peu au sud. Dans le camp, aller voir l'officier globo et lui parler. Prendre du carburant (gratis). Revenir à la ville, aller au nord-est de celle-ci, parler au lapichon et le suivre dans le transbordeur.

L'Hamalayi

Avant toute autre chose, détruire l'émetteur. Pour cela, tuer un ou deux gardes, monter sur des sacs afin d'atteindre une sorte de premier étage, longer la façade vers le nord et détruire l'antenne avec la balle magique. Redescendre, tuer le garde restant et suivre le lapichon dans le tableau suivant vers le nord. Avancer jusqu'à dépasser un char bleu afin que les grenades du lapichon fassent leur office sur les gardes des toits, puis suivre le collègue, sur ses recommandations, dans le char. Dans la base, neutraliser le garde, les deux clones (clé) puis entrer par la double porte. Tuer les deux gardes dans les escaliers (clés), puis le savant et le clone sur la gauche de l'écran (clé). Fouiller l'armoire afin de trouver une clé indispensable. Monter les escaliers jusqu'à la porte de gauche, ouvrir la grille vers les cellules, reculer afin d'avoir à distance le clone à l'aide de la balle (clé), délivrer le colonel globo avec la clé, s'occuper du dernier clone en haut des marches, passer le panneau électrique et avancer le plus possible dans la neige. Après l'animation, utiliser le snowboard sur l'une des pistes. Afin de voir une animation supplémentaire, utiliser la carte rouge sur la fente du remonte-pente. Aller ensuite vers la droite, il y a un passage vers un village lapichon. Tuer les deux monstres, puis s'approcher de la marmite. Parler au chef, puis suivre la lapichonne. Tomber dans le trou que cette dernière vient de creuser. Buter le soldat dans la cour, ainsi que le clone (clé). Entrer dans la base, parler au grobo, tuer le quetch en blouse (clé), libérer le lutin de sa cellule en haut à gauche, s'approcher de lui afin d'utiliser la carte bleue, puis voyager à bord de la capsule. Tuer l'infirmier, aller vers le nord-est de l'écran, s'occuper ou contourner le clone, détruire les mutants ou parties sur les tables, ainsi que le savant. Aller au sud, tuer à distance le garde, puis utiliser la balle sur la fosse. Lorsque les œufs seront détruits, il y aura un écran rouge. Revenir dans la salle de montage et aller au nord-ouest. Monter les escaliers, neutraliser le garde, mettre les trois leviers en position haute, redescendre les escaliers afin de sauter dans un nouveau couloir. Courir jusqu'au passage au sud, détruire le mutant bloquant l'accès au buggy, puis s'enfuir par ce moyen de locomotion. Fouiller la marmite au centre du village, puis suivre le lapichon. Passer la porte de la carotte sacrée, aller vers la gauche, tuer le garde (clé) et passer la grille. S'occuper du garde dans les escaliers, puis des deux autres au-dessus. Traverser le pont en courant en direction de la serrure magnétique, puis entrer. Tuer les deux gardes (clé), descendre l'échelle, ouvrir la grille et tuer à distance le grobo-clone. Aller droit devant, puis à gauche. S'avancer sur une sorte de plot au milieu de l'écran, et utiliser la flûte. Après l'animation, utiliser l'hydro-glisseur juste à côté. Aller à l'île Tippett et revenir de suite sur l'Hamalayi. Repasser la porte de la carotte sacrée, ainsi que le trou vers la base des clones, longer la montagne jusqu'au garde à la mitraillette, le buter, sauter en bas, aller le plus possible vers la gauche et utiliser le catamaran.

Désert de la feuille blanche

Donner au lapichon du désert, la flûte contre la guitare de l'espace. Revenir sur l'Hamalayi, avancer le plus possible vers la droite, buter le garde devant la grille (clé), emprunter de nouveau le trou vers le village lapichon, passer la porte de la carotte sacrée, aller vers la droite afin de reprendre l'hydroglisseur.

Ile Tippett

Parler au globo puis au grobo-clone sans casque. Pour information, il y a un bazar juste au-dessus (plus cher qu'ailleurs). Traverser le pont, aller au sud et parler au pêcheur (clé). Aller au nord puis à l'ouest, ouvrir la grille, buter les deux grobos-Dick, et entrer dans le "Winsun Café". Monter sur scène, parler au rocker lapicochon dans l'espace la guitare-qui-va-avec. Discuter ensuite avec le patron derrière le bar et descendre par la trappe. Sauter par-dessus le slime, liquider les deux mutants, utiliser le proto-pack et traverser l'eau vers le nord. Monter à l'échelle, avancer, buter le monstre, monter une seconde échelle, tomber dans un trou et en ressortir (clé). Ouvrir la grille au-dessus. Sauter sur les pierres jusqu'à l'échelle, après une autre petite grimpette courir vers une autre échelle située au nord afin d'éviter les serpents et monter une ultime fois. À l'air libre, parler au dinofly.

Ile de la Forteresse

Parler aux deux lapichons, revenir sur l'île Tippett, parler au grobo-clone sans casque près du point d'arrimage de l'hydroglisseur, et acheter son information. Retourner sur l'Hamalayi puis dans l'autre hémisphère comme précédemment.

Ile Principale

Pénétrer dans la forteresse en neutralisant le garde de la tranchée de droite, y sauter, monter à l'échelle, buter le lapichon-clone, puis courir entre le mitrailleur et la tourelle vers l'escalier à gauche. Au bout du couloir, utiliser la carte rouge sur la serrure magnétique. Neutraliser les deux clones rouges avec un méca-pingouin ou simplement en leur tirant dessus. Ouvrir la porte bloquée avec la carte bleue sur la serrure. Tuer le clone puis son acolyte téléporté (clé). Passer la porte, s'occuper du garde, éventuellement le clone si l'alarme est déclenchée, descendre les escaliers, aller vers la droite, neutraliser à distance le quetch en blouse (clé), ouvrir au lapichon et s'en approcher. Aller le plus possible vers la gauche en remontant les escaliers, griller le lapichon-clone, s'appprocher de la porte, tuer le grobo-clone, ouvrir la cellule après la téléportaton de Funfrock et parler au prisonnier (clé). Ouvrir le coffre et lire le document. Retourner auprès du lapichon et sortir par le passage dans le mur. Reprendre le bateau.

Ile Tippett

Parler au voisin puis à son fils gambadant aux alentours. Entrer dans la maison et prendre le laisser-passer sur la table à dessin. Revenir sur l'Hamalayi et changer d'hémisphère comme à l'accoutumée. Chevaucher le dinofly vers une autre île après avoir franchi la porte de la carotte sacrée.

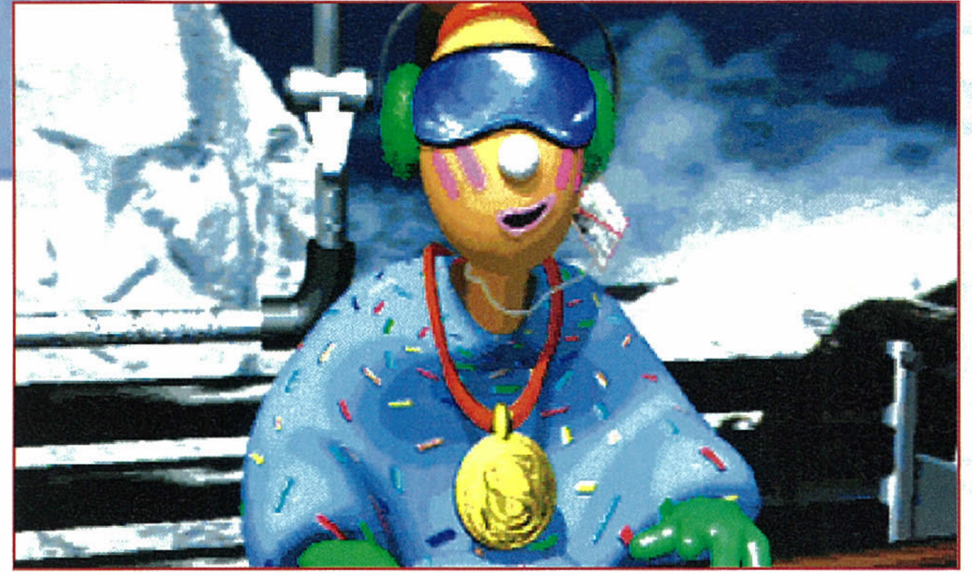
Ile Brundle

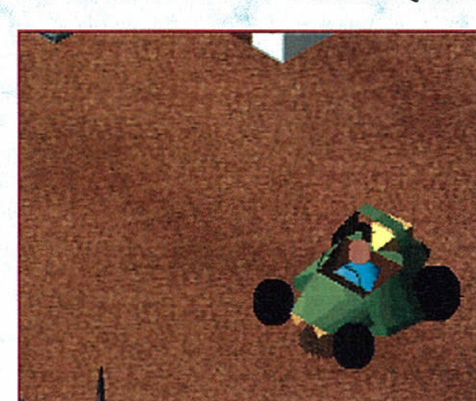
Aller donner au nord au gardien le laisser-passer de l'architecte, puis entrer. Aller sur la gauche parler au peintre lapichon. Monter sur le toit et utiliser la trompe sur le sceau peint de Sendell. Sauter dans le trou. Tuer le clone rouge en bas à droite (clé) ainsi que le garde près d'une alarme un peu au nord. Si l'on veut récupérer dix fioles de magie, actionner le levier sur la droite et attendre l'élévateur afin de fouiller la zone où se trouvait le quetch. Franchir ensuite la grille juste à côté et maîtriser le clone faisant sa ronde dans les ordinateurs à bobines. Prendre le couloir qui prolonge cette salle, fouiller les tonneaux (clé), ouvrir puis entrer. Tuer le clone avec ou sans méca-pingouin ainsi que le garde devant les téléporteurs. Utiliser la balle magique pour saboter un à un tous les téléporteurs en détruisant le voyant devant chacun d'entre eux. Descendre les escaliers, tuer le quetch, puis détruire complètement la station en utilisant la balle magique sur l'écran de l'ordinateur. Il y aura un flash. Sortir en sautant à côté de la statue de Funfrock, puis par la faille laissée par le sceau de Sendell ou simplement par la porte principale. Utiliser le dinofly.

Ile de la Forteresse

Suivre le lapichon, buter comme convenu les deux gardes, le globo-robot (clé) puis le char d'assaut. Parler de nouveau au lapichon, le suivre et sauter dans le trou. Longer le mur vers la gauche puis vers le nord, sauter, s'approcher du trou de droite, se mettre en mode "agressif", prendre le sabre et frapper par la "alt" le monstre qui arrive. Monter à l'extrême nord-ouest prendre la clé dans une conserve, aller à l'extrême nord et tourner un volant (bruit d'eau s'écoulant), puis monter à l'échelle afin d'ouvrir la grille. Sauter dans la piscine vide, ignorer le faux requin, reprendre la balle magique et détruire les deux grobos-volants en tirant à bout portant (la balle revient d'autant plus vite). Sortir de ce passage par l'échelle située au nord, et avancer. S'occuper du garde (clé) et s'approcher de la cellule (surprise). S'enfuir comme au début du jeu en détruisant cette fois-ci le clone de la copine, puis en récupérant dans l'armoire à proximité les objets de l'inventaire. Surtout ne pas utiliser la grille au milieu de la pièce ! Aller vers la gauche. Ne pas agresser les clones qui resteront ainsi désactivés. Utiliser au sud-ouest de la pièce la trompe de Gawley sur le sceau. Emprunter ce passage, lire l'inscription de la pierre runique, puis verser l'eau claire. Après la destruction de la forteresse, y retourner en contournant la pierre runique désormais en surface. Neutraliser l'ouvrier creusant (clé), puis passer la grille. Maintenant, aller le plus loin possible vers le nord. Arrivé à un carrefour, prendre la voie de droite et suivre les traces de pneus jusqu'au bulldozer (bouteur ?!). S'en approcher. Juste en deçà, se trouve le grobo qui possède la clé. Lui parler, puis faire démarrer l'engin. Après le voyage, si l'on veut récupérer cinq trêfles, revenir d'un écran sur la droite et éliminer le globo-robot rouge. Revenir vers la gauche, suivre les traces de pneus sans se faire écraser par le camion. Lorsque l'on arrive devant le bulldozer, sauter sur les poutres puis sur le chemin au-dessus. Aller au nord, contourner le second bulldozer ou le faire tomber sur les tuyaux. Progresser, buter l'ouvrier muni d'une pelle (clé), descendre l'escalier de roche puis aller au sud. Tuer l'ouvrier devant la grille (clé), puis la franchir. Avancer jusqu'au gros bloc de roche vert bleuté, tuer l'ouvrier qui ferme la marche et le premier que l'on apperçoit dans les hauteurs. Grimper la façade dans le renfoncement entre les deux postes de garde. En haut, utiliser le sabre en mode "agressif", et faire tomber Funfrock. Rejoindre la copine et utiliser la trompe de Gawley. Sauter dans le trou. Descendre alors jusqu'à la grille, et l'activer lorsque nos deux charmants quetchs s'y trouvent. S'approcher de la boule de cristal et appuyer sur la barre d'espacement pour revoir toutes les scènes cinématiques que l'on a pu voir durant tout le jeu. Ceci est facultatif et ne montre toutes les scènes que lorsqu'elles ont toutes été vues en cours de jeu. Par exemple, il y a au total quatre séquences de baffes lors d'un interrogatoire, et celles-ci ne seront visionnables que si l'on a été incarcéré au moins quatre fois (dont le passage obligatoire après l'épisode de la libération de la copine clonée). Avancer ensuite vers la porte en mode "agressif" avec le sabre à la main. Lorsque Funfrock arrive, utiliser la copine comme bouclier et frapper sans jamais relâcher la touche "alt". Essayer de suivre Funfrock au plus près dans ses déplacements. Il ne reste plus alors qu'à franchir la porte de Sendell pour voir une très belle séquence de fin et un générique sympa.

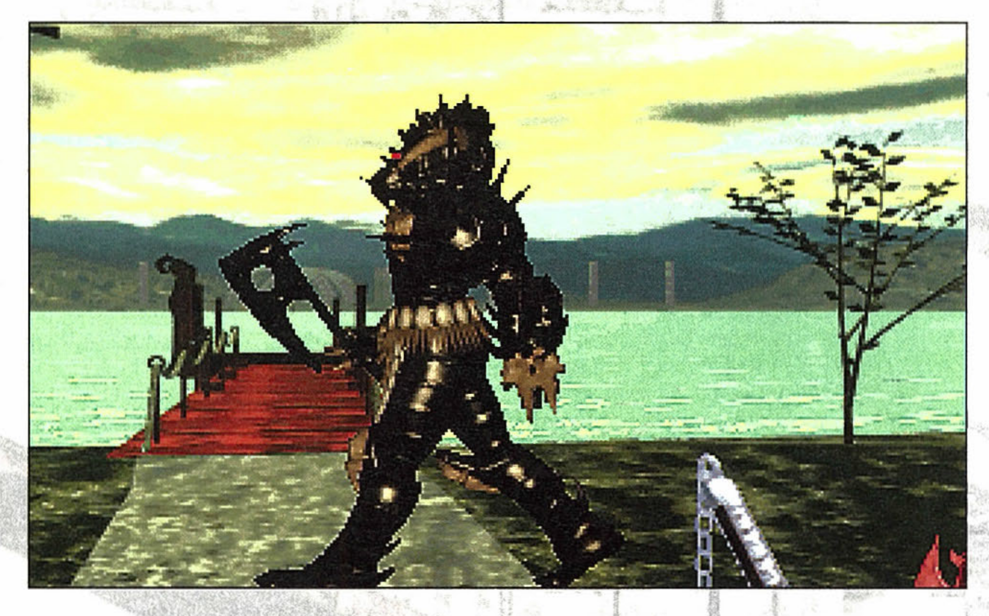
DECKARD LE QUETCH.







Dragon Lore
la légende commence



Discutez avec votre père adoptif. Sortez de la cour et tournez vers la droite, dépassez le chien et continuez jusqu'au pâturage. Dans l'étable, ramassez l'os. Retournez près du chien et donnez-lui l'os. Il se retire de l'entrée, prenez sa gamelle dans la grange. Retournez à la maison et donnez la gamelle à votre père adoptif. Allez dans la maison et prenez la corde. Sortez de la maison et prenez le chemin de gauche. Entrez dans le potager et utilisez la corde sur la vache. Emmenez-la jusqu'au pâturage (étable). Là, faites le tour de la vache et utilisez la corde sur l'arbre. Revenez à la maison et discutez avec votre père adoptif dans la maison.

Vous partez pour exiger votre titre de chevalier dragon. N'oubliez rien dans la maison : bâton de marche, bouclier, armure, soufre, silex. Dans la charrette, prenez l'épée, et derrière la maison, la massue. Sortez du jardin et prenez à gauche.

Utilisez le sifflet sur le chien qui bloque le che-min. Continuez jusqu'à ce que vous rencontriez un Japonais.

Discutez avec lui plusieurs fois. Allez dans le tunnel sous le crâne à votre gauche et ramassez la clé, puis allez dans le tunnel sous le crâne à votre droite et utilisez la clé sur la grille. Tuez le squelette et cliquez avec le bouton droit sur lui : vous pouvez alors récupérer sa hache. Dans le couloir, appuyez sur le bouton puis regardez dans les débris de la boule. Avec la clé que vous y récupérez, vous ouvrez la grille suivante. Allez sur la trappe, utilisez votre bague sur la porte. Placez-vous du côté du tombeau qui n'a pas de rubis et actionnez le tombeau. Le dragon intervient : vous pouvez alors discuter avec lui. Celui-ci vous remet alors le sort "ouvrir porte".

Ressortez des tunnels et prenez sur votre droite. Passez sous les dolmens. Vous arrivez dans un tunnel. Sur le côté gauche du tunnel se trouve une cache : frappez dessus avec la masse et vous obtenez le grimoire. Insérez votre sort dedans. Enfin, lancez le sort "ouvrir porte" sur la porte du fond et entrez dans la zone de l'auberge.

Entrez dans l'auberge et discutez plusieurs fois avec les tenanciers. Vous allez ensuite chercher la résine de libellule dans la caverne qui se trouve juste en face de l'auberge. Tuez la libellule, puis utilisez la louche sur la ruche du fond. Vous retournez à l'auberge et vous donnez la louche pleine aux tenanciers. Ils vous remercient en vous donnant le sort "boule de feu", une corde, un fléau. Sortez de la maison et prenez à gauche. Détruisez la toile d'araignée avec une boule de feu.

Le gué est gardé par Diakonov. Pour que celui-ci vous parle, frappez-le. Tuez ensuite son sbire et récupérez sur lui la rame. Utilisez la rame sur le radeau. Une fois arrivé, discutez avec le chevalier dragon. Vous continuez et arrivez devant la plante carnivore. Près d'elle se trouve un crâne

Drago

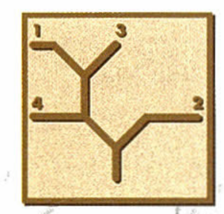
bizarre. Prenez-le et dans votre inventaire, utilisez votre corde dessus : vous obtenez un grappin. Approchez-vous et utilisez votre grappin sur la branche qui se trouve au-dessus de la plante carnivore. Une fois passée la plante carnivore, discutez avec "la" chevalier dragon qui se trouve juste derrière : vous apprenez qu'il faudra récupérer la bague de Fujitomo.

Vous arrivez dans le village des lutins. Discutez avec le chevalier Chelhydra. continuez jusqu'à la fontaine. Allez jusqu'à la maison dans l'arbre et donnez une pomme au gros chien crapaud qui garde le levier. Utilisez le levier et discutez avec la sorcière. Elle vous donne une clé. Retournez à terre en utilisant le levier sur le bord de la maison.

De retour à la fontaine, prenez le chemin de droite et allez vers la maison-arbre. Entrez et discutez avec la gentille fée qui vous donne une roue dentée. Montez à l'étage et regardez dans la commode. Prenez le mouchoir.

De retour à la fontaine, prenez le chemin du milieu vers les fleurs et cueillez-en une. Vous vous évanouissez et discutez avec le chevalier dragon qui intervient. Mouillez le mouchoir à la fontaine et allez cueillir une fleur bleue. Allez aux maisons-champignons. Mettez-vous devant Chelhydra et tournez de 90° vers la droite. Mangez la fleur bleue : vous devenez tout petit. Attention, votre petite taille attire un scorpion. Tuez-le. Prenez une fiole qui traîne dehors et buvez-la : elle vous redonne tous vos points de vie. Allez dans l'une des maisons des lutins. Discutez avec l'un d'eux : il vous donne un sort de "dissiper illusion". Allez dans l'autre maison ouverte et prenez la fiole qui est dans l'armoire de droite. Sortez et buvez-la : vous êtes à nouveau grand.

Allez aux fleurs et continuez vers la maison aux engrenages. Placez la roue dentée là où il y a un trou. Discutez avec le chevalier dragon. Sur un des murs, il y a une porte cachée par une illusion. Lancez le sort "dissiper illusion" sur cette porte. Entrez dans les tunnels.



Inutile d'aller en (4). Allez en (1) et récupérez un seau. Allez en (2) et récupérez l'eau sur les plantes. Une fois le seau rempli, sortez et accrochez-le au levier des engrenages. La porte s'ouvre. Entrez. Prenez le coffre le plus proche de vous. Retournez dans les tunnels et allez en (3). Discutez avec Von Straupzig et prenez la torche allumée par terre. Allez en l et passez la porte. Posez le coffre dans les mains du squelette : vous avez la bague de Fujitomo. Prenez la torche allumée et avancez dans le trou noir.

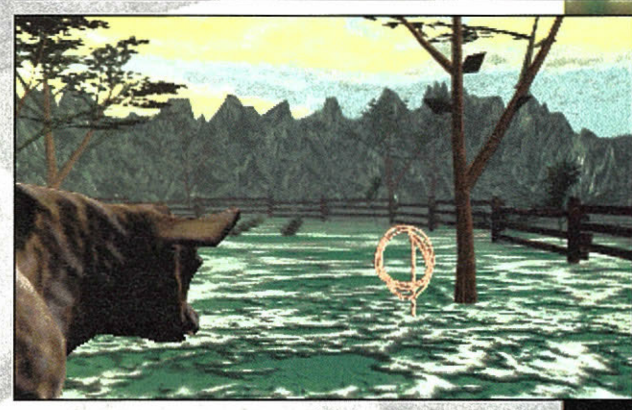
Discutez avec Drakonan. Continuez vers la grande arche. Sautez dans l'eau : le brochet géant vous avale. Prenez le gros diamant qui est dans le ventre du brochet, puis frappez avec une arme l'intérieur du brochet. Il vous rejette sur l'autre rive. Continuez vers l'étang et descendez sur la rive. Passez sous la cascade et donnez le diamant au Dragon-Canard. Suivez-le et récupérez le morceau de diamant. Ressortez de la cascade et remontez sur la rive. Allez jusqu'à la grande arche et sautez dans l'eau. Donnez le morceau de diamant à Drakonan. Retournez à l'étang.

Sautez de pierre en pierre jusqu'à la rive d'en face. Allez jusqu'à la colline aux pierres levées. Montez dessus et avancez sur la plate-forme. Discutez avec Helenya et montrez-lui la bague de chevalier dragon. Ne la frappez que tard pendant le combat. Elle vous remet un pic à glace. Redescendez de la colline et prenez le chemin de gauche. Détruisez les éboulis avec le pic à glace. Vous arrivez près de l'arbre mort. Discutez avec Diakonov.

Coupez l'arbre mort avec la hache que vous à remise Diakonov. Passez le ravin. Discutez avec les deux orcs. Tuez-les et récupérez le sac. Dans ce sac, prenez le vase intact. Continuez









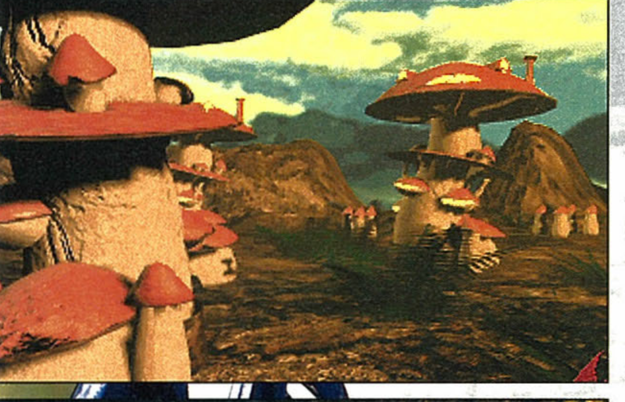




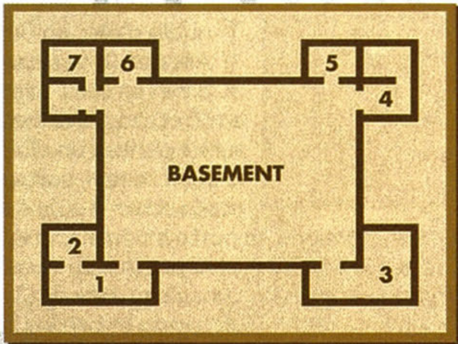






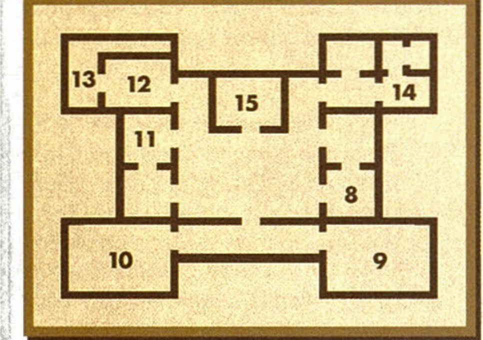


jusqu'à la colonnade et discutez avec Sygill et Alexander. Donnez le vase à l'un des deux. Continuez jusqu'au château.



Passez la tour dorée et montrez votre bague de chevalier dragon au dragon qui garde l'entrée du château. Dans le hall du rez-de-chaussée, tuez le zombie et touchez le serpent de cuivre sur le trône. Allez à la bibliothèque (3) et lisez le texte sur le dragon porte-documents. Allez à la chapelle (1), prenez le goupillon sur l'autel. Allez dans la sacristie (2), prenez les cierges dans l'armoire et la bible. Utilisez les cierges sur les chandeliers : vous avez le premier morceau de sceau. Allez dans la chambre en (4) et utilisez le chenet de la cheminée. Passez dans la salle d'échecs. Cliquez sur le pot suspendu pour récupérer la clé du coffre. Dans le coffre se trouve le deuxième morceau de sceau. Allez en (5) et descendez l'escalier. Une fois en bas, tournez-vous et prenez l'épée ornementale, et remontez. Allez en (6) et mettez l'épée ornementale sur le bouclier : troisième et dernier morceau de sceau. Allez en (7), dans la petite pièce, prenez l'effigie du dieu dragon sur le mur ; puis dans la grande pièce, utilisez une arme sur la fiole à demi-remplie et prenez l'œil de pierre.

Descendez l'escalier jusqu'à la porte du sceau et utilisez-le dessus.



1er Sous-sol

Allez en (8) et utilisez le squelette : la tête tourne et vous prenez un œil de pierre. En (9), il y a un tisonnier (je n'en ai pas eu l'utilité). En (10), prenez la louche. En (11), prenez l'œil qui se trouve sous la couverture. En (14), prenez la clé cassée qui se trouve en haut de l'échelle. Allez en (13) et prenez le sac de charbon qui se trouve près de la grille. Allez en (12) à la forge. Là, utilisez le sac de charbon sur le foyer. Utilisez le silex sur le soufre puis la flamme sur le charbon. Activez le soufflet puis posez la clé sur le charbon incandescent. Mettez-la sur l'enclume une fois qu'elle est rouge. Utilisez le marteau qui se trouve sur la table aux épées, sur l'enclume et la clé. Prenez de l'eau dans le bassin avec la louche et utilisez-la sur la clé. Voilà, elle est réparée. Prenez la scie posée par terre. Ouvrez la porte en (15) avec la clé réparée.

Vous arrivez au deuxième sous-sol.

2e sous-sol.

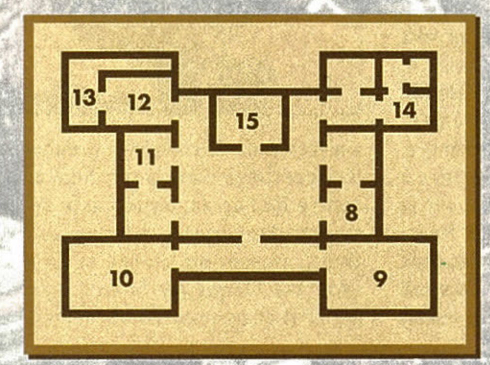
Drago

Prenez le squelette en (16). Sur le squelette attaché en (22), utilisez successivement : la statue du dieu dragon, le goupillon, le squelette et la bible. Cliquez une dernière fois sur le squelette et récupérez la clé. Allez en (17) et prenez la carte sur le coffre (cliquez sur le haut ou le bas de l'écran pour les faire défiler). Allez en (18) et ramassez l'œil de pierre qui se trouve sur l'un des râteliers. Mettez les 4 yeux de pierre dans les orbites des crânes qui se trouvent sur des piliers. Prenez les armes (épée, arbalète et bouclier) et la clé. Allez en (19), plongez dans la piscine, ramassez la manivelle. Il faut remonter sur une des faces. Allez en (20) et utilisez la manivelle sur la gargouille. Allez en (21) et prenez la pince sur le tabouret. Descendez les escaliers et utilisez la clé. Vous êtes au niveau de l'antre du dragon (cf. Dragon's Lair sur les cartes dans le jeu).

Prenez la selle et la lance. Allez à la seconde porte. Donnez la selle au dragon, puis parlez-lui en utilisant la lance. Le dragon vous donne une poudre magique pour monter au premier étage, et une poudre pour endormir les sentinelles de la tour dorée.

Retournez à l'entrée du château dans la tour dorée. Regardez vers le haut et utilisez la poudre de sommeil sur la sentinelle. Prenez la boule de lave qui est sur le trépied. Retournez à l'escalier en 5 et utilisez la poudre magique.

La, vous arrivez au premier niveau.

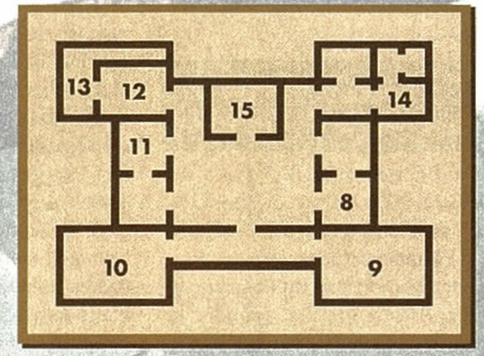


1er niveau.



Allez en (29). Discutez avec le nain. Allez en (27) et utilisez la scie sur les barreaux. Entrez dans la cabane et allez sur le balcon. Essayez d'utiliser le nain (je n'y ai pas réussi), mais conservez-le dans tous les cas. Posez la boule de lave près de l'œuf. Utilisez la pince sur la boule de lave, puis cliquez sur l'œuf jusqu'à ce que le "dragounet" apparaisse à votre côté comme la vache au début. Retournez le porter à son père, le dragon, et discutez avec lui. Il vous emmène dans une pièce secrète. Prenez le sort "téléportation" et une fiole de sang dans le coffre. Téléportez-vous en (25).

Sur le pot de fleurs en (25), prenez une boule de métal. Allez en (33) et prenez la boule de métal dans la commode. Allez en (26) et prenez la boule de métal parmi les cubes et boules des gamins. Allez en (28) et prenez la boule de métal qui se trouve dans la bibliothèque. Allez en (31) et regardez les parchemins. Allez en (30) et prenez la brindille qui se trouve dans la cheminée. Vous l'enflammez avec du silex sur le soufre et la flamme sur la brindille. Utilisez la brindille enflammée sur l'oiseau. Placez-vous face à lui et placez les quatre boules de métal sur les quatre taches noires devant lui. Prenez ce qui se trouve dans le coffre et montez à l'étage suivant.



2e niveau

En haut de l'escalier, utilisez la clé et allez tout droit dans la pièce (33) qui ne contient que des chaudrons. Sur votre gauche, vous pouvez en regarder un. Utilisez la patte d'aigle dessus. Montez l'escalier (34) et utilisez la clé dessus.

Discutez avec le magicien Adlepate plusieurs fois. Déposez le bouclier, l'arbalète et l'épée au pied du magicien. Allez au quatrième et prenez le rubis sur votre droite. Revenez discuter avec Adlepate. Cela fait, téléportez-vous vers le tombeau de votre père (les deux crânes en faisant défiler les cartes vers le bas). Là, utilisez le rubis, faites le tour du tombeau et cliquez dessus. Prenez l'armure. Téléportez-vous à nouveau près du magicien et discutez.
Utilisez une arme sur l'effigie de dragon. Téléportez-vous dans l'antre du dragon et partez avec lui. Admirez la fin.

Guillaume Hatt



THE PRINCE



CONSEILS DE BASE

Examiner chaque nouvel objet en le faisant tourner sur lui-même. Essayer de combiner divers articles. Parler plusieurs fois de suite à la même personne.



Il y a au moins deux façons de conclure cette partie du jeu. Une seule sera donnée dans la mesure où le résultat est identique.

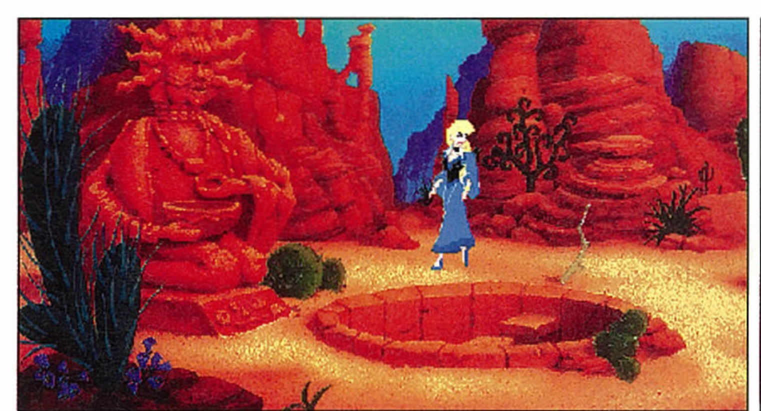
Prendre le morceau de robe sur le cactus. Aller à gauche, prendre le bâton, les sels minéraux sur la piscine, regarder dans le bassin ainsi que l'inscription sur le socle de la statue. Aller au nord. Utiliser le bâton sur le fruit du cactus. Regarder les empreintes au sol, puis les fruits à côté de l'écoulement d'eau. Dans le passage vers le nord, prendre le panier au sol et l'examiner. Y prendre la graine. Prendre le pot de terre qui ne se casse pas. Planter la graine dans le sable sous l'écoulement d'eau. Récupérer alors l'épi de maïs sur la plante. Prendre la graine sur la plante adjacente. Retourner devant le bassin. Mettre l'épi de maïs dans la main de la statue, cliquer sur son collier et aligner les trois perles sur la troisième colonne en partant de la gauche. Tourner la tête (représente alors un soleil). Utiliser le peigne de Rosella sur Valanice devant la statue (elle doit pleurer dans le récipient). Tourner la tête (un ou deux demi-tours).

Prendre l'eau claire dans le récipient avec le pot de terre. Replacer un épi de maïs dans la main de la statue. Mettre la tête en soleil, puis tourner la main de la statue (la piscine se vide). Aller vers la gauche jusqu'au fantôme et lui parler avant qu'il ne parte. Le suivre dans le désert (deux ou trois écrans) de façon aléatoire. Lorsqu'il est de nouveau visible, lui parler puis lui donner l'eau claire. Dans le pochon sur le squelette, prendre le flacon. Juste à côté du squelette, il faut récupérer un cor à demi enfoui dans le sable. Remonter de deux écrans. Utiliser la robe déchirée sur le bâton (drapeau). Aller à droite et entrer dans le temple. Utiliser rapidement le drapeau sur le scorpion. Regarder le bas-relief sur le socle de la statue.

Retourner la grosse goutte d'eau. Aller sur la droite de l'écran où l'on trouve l'épi de maïs. Frapper à la petite porte, parler au rat, puis utiliser le cor sur l'un des deux trous du terrier (deux fois). Ramasser les lunettes et la fourrure sur le cactus. Donner les lunettes au rat et lui échanger la graine contre la perle turquoise. Emprunter l'escalier du bassin, regarder le récipient d'offrande (deux fois), y mettre la perle et prendre la pointe de la flèche (sur la droite de l'écran). Retourner dans le temple au scorpion. Mettre la perle bleue dans une main et la gemme jaune dans l'autre. Placer la pierre précieuse rouge à l'arrière droit par rapport à la statue (une flèche doit apparaître). Réunir les deux morceaux de flèche. Utiliser la flèche réunifiée sur l'emplacement à cet effet au-dessus de la porte vers laquelle se dirigent les empreintes. Entrer.



Sortir de la chambre. Ramasser le jouet-rat. Prendre le bouclier sur le mur et l'examiner. En détacher la pointe. Aller en haut à gauche parler aux deux trolls, puis sortir. Reparler aux deux trolls, puis sortir de nouveau. Aller en bas à gauche parler aux deux trolls de la forge. Aller au nord. Prendre la lanterne. Aller vers la gauche, s'approcher du bord et sauter sur la pierre au milieu du gouffre situé le plus au sud. Sauter ensuite vers le souffre, en prendre, puis revenir par le même chemin à la forge. Utiliser la lanterne sur le foyer afin d'avoir l'étincelle. Revenir à la pièce centrale, puis aller deux fois dans la cuisine (en haut à droite). Utiliser le rat mécanique sur le cuisinier. Avant de ressortir, prendre les scarabées dans la machine au centre de l'écran, ainsi que le bol sur une des étagères. Aller en bas à droite, avancer sur le pont, et après avoir été bloqué par le troll, examiner la charrette. Utiliser le bou-









clier sur la partie d'essieu libre, puis la pointe du bouclier pour fixer le tout. Utiliser alors la charrette. Aller deux fois vers la droite, parler au dragon, lui donner l'étincelle de la lanterne puis retourner à la forge. Donner la gemme au troll sympa. Aller au nord récupérer avec le bol la soupe verte dans les cratères. Retourner voir les deux trolls dans leur jakusi pour avoir une information très intéressante. Revenir à la forge et utiliser le soufre sur le foyer. Prendre la pince sur le mur et l'utiliser sur le coffret afin de plonger celui-ci dans le seau. Replacer la pince sur le mur. Retourner voir le dragon et utiliser rapidement le burin sur sa queue lorsque celle-ci touche le sol. Aller voir Mathilde dans le hall. Lui donner le bol, les scarabées, la cuillère et les écailles de dragon. Dans la chambre, regarder le portrait et prendre sur la truffe fumante, la boulette d'argent. Placer les trois tabourets devant le portrait (marron,vert puis bleu). Une fois dans le hall, ramasser le crapaud-dragon, puis essayer de revenir dans la chambre (par la porte). Donner à Mathilde le crapaud-dragon. Aller vers la pièce du vrai dragon et utiliser le rat mécanique sur Malicia dès que possible. Aller en bas à droite. Utiliser la corde magique sur l'élévateur puis cliquer dessus.



Chapitre 3

Donner rapidement le fruit à la bête. Sortir de la caverne en allant vers le nord. Aller à gauche. Parler au cerf deux fois. Cliquer deux fois sur le pieu dans l'arbre. Aller ensuite à gauche puis au nord. Monter sur la grosse pierre à gauche, sauter sur celle du milieu puis sur la dernière. Utiliser le panier sur l'araignée, puis aller au nord. Passer la petite porte. Utiliser le peigne sur le chien. Aller à droite parler au vendeur ambulant. Revenir sur la gauche et entrer au China Shop. Cliquer sur la cage vide puis sur le vendeur. Retourner à droite, utiliser le peigne sur le marchand ambulant. Enlever le drap de la cage, ouvrir la cage, prendre l'oiseau et retourner le donner au vendeur du China Shop. Aller au Townhall (mettre le masque d'abord), cliquer sur la porte, parler au duc, goûter le gateau puis cliquer sur le tapis mural au fond de la pièce. Prendre l'escalier vers le bas, avancer jusqu'au bout, cliquer deux fois sur la porte. Examiner le troisième miroir en partant de la gauche. Prendre dans l'autre pièce la statue magique qui se trouve dans l'un des tiroirs du bureau. En sortant, arrivé au croisement, aller à gauche. Au premier plan, aller au sud. Sortir du Townhall. Aller récupérer sur la droite la pièce dans le nid après l'animation. Parler à la poule. Utiliser sur soi les sels minéraux devant le Faux Shop et y entrer. Parler au vendeur, lui donner le masque et la pièce. Sortir de la ville, retraverser la rivière, parler à l'oiseau dans les fleurs à côté de la statue et du pont en ruine. Utiliser alors le pot de terre sur le volatile. Franchir la caverne vers le site du chapitre I. Aller voir le rat kangourou dans sa maison sur la droite. Lui donner le livre contre le crochet. Retourner dans la ville du chapitre III afin d'utiliser le crochet sur le fromage ("la lune") qui se trouve dans le bassin.

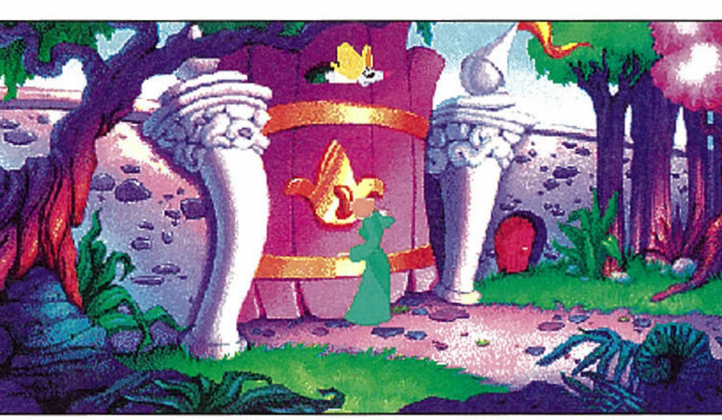


Chapitre 4

Dans ce chapitre un monstre sort de terre aléatoirement. Il faut le fuir en quittant au plus vite le décor dans lequel on se trouvait, quitte à y revenir immédiatement.

Cliquer prestement sur la pelle. Parler trois fois au fossoyeur. Aller à droite puis à gauche. Cliquer sur la porte et parler au docteur. Faire un aller retour droite-gauche afin de voir (peut-être) le gamin vandale. Quoi qu'il en soit, aller à droite puis faire un aller-retour sud-nord afin de voir apparaître une corde sous la maison citrouille. Y grimper. À l'intérieur, prendre la colonne vertébrale et le pied. Donner la colonne vertébrale au docteur (il donne un animal étrange en boîte). Retourner voir les deux gamins jouant sur leur maison-citrouille. Leur donner l'animal puis le placer dans l'ascenseur (contre une souris). Porter la souris au fossoyeur. Retourner devant la maison-









citrouille. Utiliser le marteau et le burin sur le cercueil emprisonnant le chat. Aller à l'extrême gauche de ce monde (à l'endroit du tas d'os). Cliquer le pointeur tout à fait en bas à gauche de l'écran de jeu, et utiliser alors le cor du fossoyeur. Descendre dans le trou. Examiner le cadenas. Pousser successivement le crâne, la chauve-souris et l'araignée. Utiliser le dragon-crapaud sur le roi, et dès que possible le burin sur son bracelet. Prendre la cape noire sur la tombe et la mettre. Retourner à l'écran du début de chapitre prendre une pelle. Aller parler au docteur. Aller au sud de la maison citrouille. Utiliser le vaporisateur sur le monstre végétal. Donner la jambe aux plantes carnivores afin de récupérer la fleur à leur base. Aller vers la droite, passer rapidement devant la gargouille et aller au nord juste après la maison. Essayer de défricher à mains nues, puis avec la pelle, l'arrière de la maison. Entrer dans la cavité, rebaisser immédiatemment la planche, et ce avant même d'avoir pénétré dans la pièce. Utiliser le vaporisateur sur le chien, puis entrer dans la chambre. Fouiller le tiroir du bas de la commode jusqu'à trouver le module bizarre. Ranger les vêtements – sauf le bas vert que l'on prend avec soi. Ressortir par le plancher et remettre la cape. Aller à droite, utiliser le bas et la boulette d'argent (fronde). Avancer, puis utiliser la nouvelle arme de jet sur l'ours lors de l'agression. Aller à la ville. Entrer dans le Townhall et descendre l'escalier de droite. Cliquer deux fois sur la porte. Inspecter le socle de la statue, utiliser le bas dessus, puis lire l'inscription. Utiliser le burin sur la grappe décorative de la colonne. Donner le raisin d'or à la statue. Utiliser la baguette magique sur le scarabée, puis descendre le long de la rampe.

Chapitre 5

Aller à droite. Donner la statuette au marchand ambulant contre le flacon. Utiliser la fourrure sur le flacon. Aller à gauche, utiliser le poulet sur l'arbre puis le fromage. Prendre la plume. Sortir de la ville. Aller au maximum vers la droite. Utiliser la plume sur le nez de la tête de pierre. Aller à la statue au premier plan à côté du pont en ruine. Utiliser le pot de nectar sur le trou de la jarre de ladite statue. Aller jusqu'au passage où l'on est agressé par l'ours, et utiliser la potion à la fourrure sur Valanice. Aller à droite, contourner les plantes carnivores et sortir. Devant la maison-citrouille, faire un aller-retour gauche-droite. Utiliser la corde de la maison. Prendre le fémur sur la momie. Aller voir l'ombre du chien (sur la gauche de l'écran principal du fossoyeur). Lui donner l'os. Récupérer la médaille. La donner à la pleureuse en noir devant le caveau. Cliquer plusieurs fois sur la porte de ce même caveau. Aller chercher les pétards à la maison-citrouille afin de les utiliser sur la porte coincée du caveau. Ouvrir la porte, puis entrer. Passer la statue du chien et récupérer une tête de mort. Sortir et se placer sur le chemin. Utiliser le crâne sur le cavalier volant lors de son passage.

Arrivée à Etheria :

Aller deux fois à droite afin de récupérer de l'ambrosia au sommet de la montagne (grimper sur l'arbre pour accéder au bout de la branche). Redescendre de la montagne. Aller à gauche, puis emprunter l'arc-en-ciel en bas à droite de l'écran. Utiliser l'ambrosia sur la statue à la corne d'abondance (au fond de l'écran). Utiliser deux fois le fruit ainsi obtenu sur la blessure de l'arbre. Utiliser la flûte du cavalier. Passer sous l'arche à droite, puis aller au nord. Pincer successivement les cordes 1, 5, 6, 4 (en partant de la gauche) de la harpe. Utiliser la boule fixée sur la harpe. Parler deux fois aux Parques. Retourner au carrefour des arcs-en-ciel. Prendre celui situé en bas à gauche. Contourner les plantes carnivores, aller voir le docteur Cadavre et lui parler de l'insomnie. Essayer le divan. Revenir à Etheria en utilisant la flûte à l'extérieur de la maison. Reparler aux Parques en jouant les mêmes notes que précédemment sur la harpe, puis en utilisant la boule. Aller ensuite parler à la princesse libérée du sortilège de l'arbre (Ceres) en utilisant l'arc-en-ciel en bas à droite. Revenir juste après cela à Etheria à l'aide de la flûte. Reprendre l'arc-en-ciel qui mène chez Malicia. Aller à l'arrière de la maison. Si le chien aboie, faire un aller-retour à l'écran principal. Utiliser alors le trou derrière la maison. Comme avec Rosella, ne pas sortir du premier coup. Après l'animation, examiner la lampe afin de récupérer le cristal. Ressortir par la trappe puis appeler le cheval. Aller dans le désert (arc-en-ciel en haut à gauche). Aller deux fois au nord puis à droite. Utiliser le cristal sur le rayon lumineux de la statue. Retourner consulter les Parques sur Etheria. Escalader la montagne afin d'utiliser le piège à rêve sur le cauchemar sortant de la grotte. Entrer et donner au fileur de rêves le cauchemar capturé dans le filet. Utiliser le tapis magique. Face au cauchemar noir, utiliser le filet à rêve. Aller au sud afin de libérer Maab après être entré dans le bâtiment.

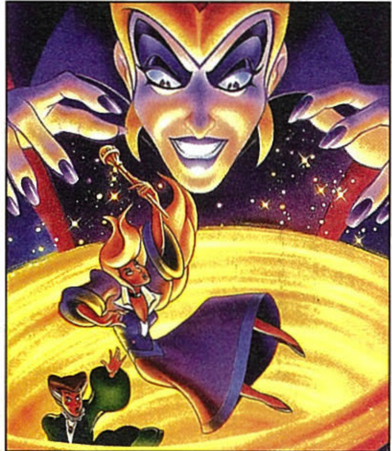
Utiliser le cristal illuminé sur le bloc de glace. Aller au sommet de la montagne, s'éloigner du bord et utiliser le mors magique sur le vent blanc (le cheval) lorsque ce dernier passe. Il faut bien se placer derrière l'entrée de la caverne (Valanice pousse un soupir).



Examiner la baguette magique. Cliquer sur sa base. Cela change le T en F. Utiliser alors la baguette sur l'imposteur (il est projeté contre le gros tuyau). Après plusieurs animations, utiliser la pelle sur Rosella. Sortir de la grotte par la gauche. Devant la porte, actionner le cadran de gauche, de droite, puis central. Utiliser le module bizarre sur la prise de courant du panneau de contrôle contre lequel le roi est adossé. Après un court moment, le module est chargé. Il faut que ce dernier clignote pour être en charge maximale (important). Pour réveiller le roi, utiliser sur lui la fleur. Lui parler. Après que Malicia ait foudroyé Edgar, utiliser rapidement le module bizarre sur la sorcière. Enfin, utiliser l'extravie sur Edgar. All is well that ends (as always) well.

Deckard Daventry

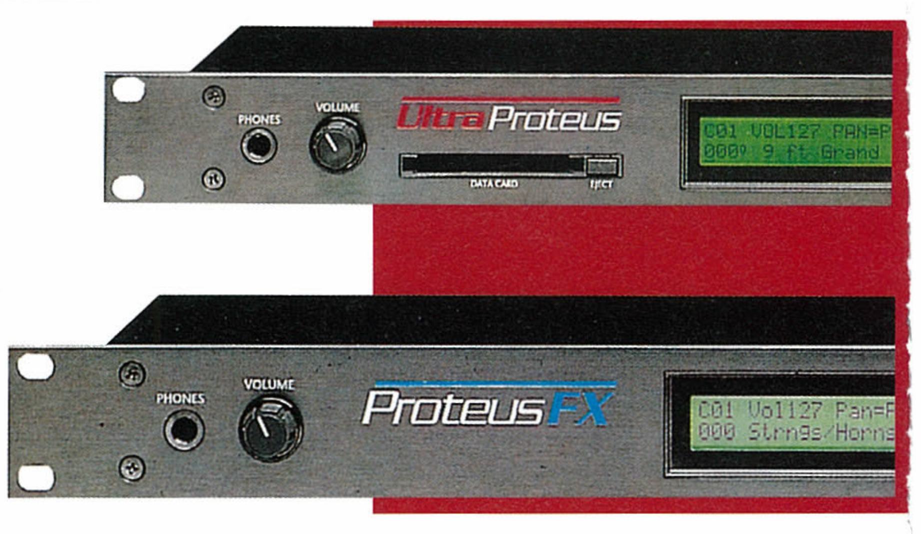




King Quest VII

IANSOLO

Toute configuration ludique qui se respecte est aujourd'hui dotée d'une carte sonore. Depuis un an, les cartes General Midi se sont même répandues. Laissez-vous guider dans la découverte des possibilités parfois inexplorées de ces boîtes à sons, au plus grand plaisir de vos voisins.

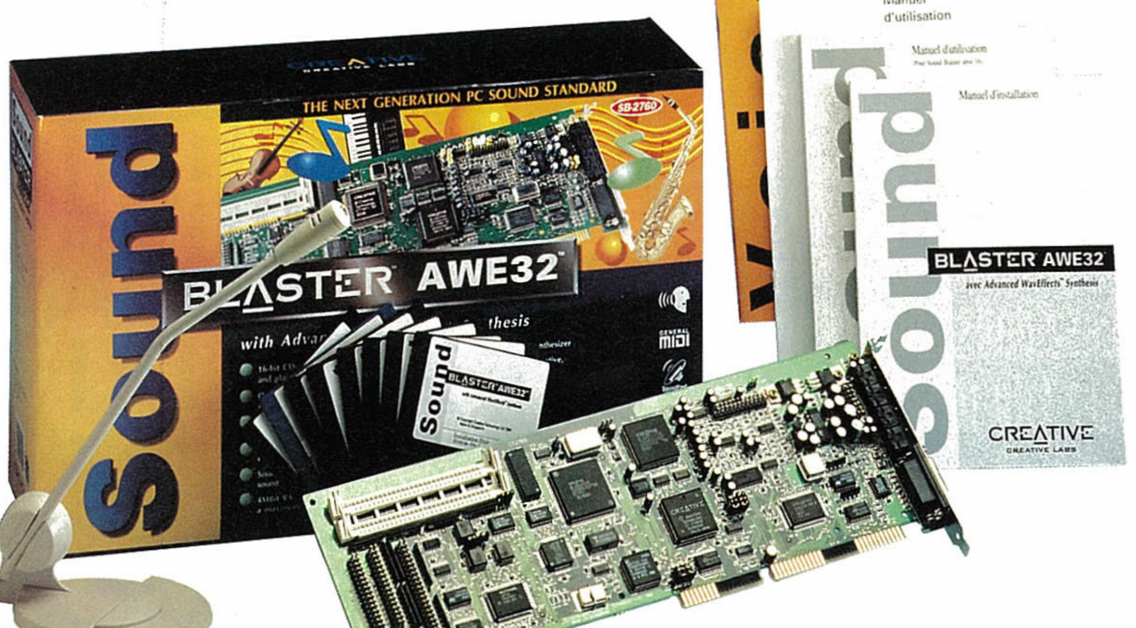


Ne cherchez plus Midi à quatorze heures !

L'air de rien, les cartes sonores dont sont équipés nos PC auraient fait pâlir d'envie les musiciens synthétiques d'il y a dix ans. Voyez plutôt : avec une carte General Midi, vous disposez d'un orchestre de 128 instrumentistes. Les tables d'échantillons à l'origine de la synthèse General Midi sont les enregistrements d'instruments authentiques, et il suffit d'en avoir écouté une en action pour mesurer le chemin parcouru depuis la synthèse FM des premières SoundBlaster. Non contentes d'offrir une qualité incontestable à l'exécution des musiques qui rythment l'action et nourrissent les atmosphères de nos jeux préférés, ces cartes sont des synthétiseurs à part entière. Souvent livrées avec des logiciels séquenceurs (qui sont à la musique informatique ce que le traitement de texte est à l'écriture), elles sont la porte ouverte à la découverte du monde de la musique. Que ce soit en exécutant des séquences Midifiles prêtes à jouer, ou en enregistrant vos propres morceaux, il ne tient qu'à vous d'exploiter à fond les trésors multitimbraux enfouis dans votre carte sonore.

Le Midi

Tout cela n'aurait pas été possible sans l'apparition, il y a plus de dix ans, (NDLR : 1982. Séquencial Circuits) du Midi. Le Midi, qui signifie Musical Instrument Digital Interface, n'est pas une norme mais plutôt un ensemble de spécifications que les principaux constructeurs d'instruments électroniques ont élaboré depuis le début des années 80. À l'époque, chaque fabricant avait son propre sytème de commande et de synchronisation, et c'était la croix et la bannière pour faire causer un synthé Korg avec une machine de chez Roland. Dans sa version de base, le code Midi ne comprend que quelques mots chargés de la transmission des ordres essentiels relatifs aux notes de musique. Par exemple : "un synthétiseur vient de jouer sur le canal 3 la note Do de la troisième octave avec une vélocité de 91 pendant tant de cycles d'horloge (le métronome)". C'est le type de message obtenu en enfonçant une touche d'un clavier Midi. Ces informations sont transmises via la prise Midi Out de l'appareil et peuvent être envoyées dans un autre synthétiseur (ou expandeur, qui est le nom que l'on donne aux synthétiseurs sans claviers) pour déclencher d'autres sonorités, ou – et ça devient plus intéressant – enregistrées dans un séquenceur qui décuple les possibilités d'expression du musicien Midi. Car si un clavier Midi permet de jouer en direct de deux instruments différents à la fois (un pour chaque main, avec au mieux un troisième aux pieds pour nos amis primates), grâce au séquenceur, plusieurs instruments peuvent être enregistrés l'un après l'autre sur des canaux Midi indépendants et rejoués tous ensemble (et, du coup, vous pouvez faire la nique à nos amis les pieuvres). Ce qui transite par le



E-MU Systems, constructeur américain de synthés depuis l'âge d'or de l'analogique, propose bon nombre d'expandeurs basés sur la technologie des tables d'ondes échantillonnées. Le soin apporté à l'enregistrement des échantillons de base est un facteur primordial pour la qualité et la musicalité d'une boîte à son. Notons que les cartes SoundBlaster AWE32 intègrent un chip EMU-8000.



C'est le constructeur japonais Roland qui a accéléré l'éclosion du General Midi en commercialisant l'un des premiers expandeurs grand public, le MT 32. Depuis, le fils de Charlemagne a même poussé plus loin le bouchon en proposant le GS, extension du General Midi, que l'on retrouve dans ce SoundCanvas SC88. Le logo General Midi apposé sur ce type d'expandeur est la garantie du respect du standard et de compatibilité avec la foultitude de bécanes General Midi.

câble Midi n'est donc pas du signal audio, mais des codes de commandes (répartis sur 16 canaux) qui informent les éléments d'une configuration Midi sur la hauteur, la force et la durée des notes qui doivent être jouées.

Ce qui a fait la force du Midi, c'est sa constante réactualisation au fur et à mesure du développement de la norme. Ainsi, en dehors des ordres qui signalent l'enfoncement des touches, le Midi transmet une foule de messages qui agissent sur les paramètres des synthétiseurs. Il peut s'agir de l'action sur la molette de modulation ou de hauteur (pitch bend) ou la pédale d'étouffement (sustain) ou de volume. Certains messages donnent des informations sur le morceau sélectionné, la position dans le morceau, le démarrage ou l'arrêt d'une séquence, le changement de sonorité en cours de jeu... Enfin, certains messages pilotent des paramètres, redéfinissables par l'utilisateur, qui diffèrent suivant les machines (on parle de "système exclusif"). Or, pour notre plus grand plaisir, tous ces codes sont enregistrables et éditables, graphiquement et à la souris, dans de superbes séquenceurs qui tournent sous Windows.

Le General Midi

Supposons maintenant que vous composiez un superbe morceau grâce à votre PC qui contrôle un synthétiseur Midi multitimbral (multitimbral = on peut jouer de plusieurs instruments en même temps). Sur le canal 1, vous avez enregistré une basse qui swingue, alors que des violons langoureux s'épanchent sur le canal 4 au rythme d'un solo endiablé de bouzouki sur le canal 8. Fier comme un paon, vous décidez de faire profiter votre ami Duchmol de cet opéra post-atomique, et lui transmettez une disquette de la séquence pour la faire tourner sur sa propre configuration de synthés. Pas de bol, chez Duchmol, le canal 4 correspond à une guitare saturée, le 1 à un orgue hammond et le 8 est une simulation un peu ratée (il est pas très doué, Duchmol, pour la synthèse FM) du passage d'un escadron d'hélicoptères de combat dans "Apocalypse Now". Bonjour la cacophonie ! Et puis, c'est pas la peine d'expliquer à Duchmol que votre morceau est la plus belle composition que le monde ait connu (évidemment, il a pas aimé votre réflexion sur sa simulation d'hélicoptères !).

Rassurez-vous, ce scénario catastrophe illustrait l'état des choses avant l'apparition du General Midi. La norme GM niveau 1 classe les 128 premiers sons que l'on trouve sur tout générateur de sons (expandeur), synthé, carte d'extension sonore. Chaque sonorité est affectée à un numéro de changement de programme (Program change) de 0 à 127. Les sons sont organisés en 16 familles de 8 sons : pianos, percussions chromatiques, orgues, guitares, basses, violons, ensembles de cordes, cuivres, anches, flûtes, synthés solos, nappes de synthés, effets synthés, instruments ethniques, percussions, effets sonores. Ceci est effectif pour tous les canaux, sauf le 10 qui est toujours affecté à la batterie. Quarante-sept sons de batterie sont affectés au Drum kit n°1. De la même manière, les contrôleurs de jeu principaux (modulation, volume principal, panoramique, expression, pédale sustain) se voient attribuer des codes bien précis. Tout instrument implanté GM configurera automatiquement ses sons de façon standard, lorsqu'il recevra un message Midi bien particulier.

Apparemment, les constructeurs à l'origine du GM avaient vu juste, puisque peu de temps après la publication de la norme, Microsoft présentait les spécifications de sa norme multimédia MPC, reprenant les spécifications du GM, et rajoutant quelques addenda pour les PC pouvant tourner sous MPC et Windows 3.1.Mais était-ce la peine de se donner autant de mal ? Duchmol a finalement acheté un expandeur GM, pourtant il ne reconnaît toujours pas à sa juste valeur vos talents de compositeur de musique concrète...

Les séquences Midi File

Eh oui, le truc de l'ami Duchmol, c'est plutôt les morceaux Midifiles, des séquences prêtes à jouer. Créé en 1988 par Dave Openheim d'Opcode System,

Quelques suggestions d'achat

- Fatar Studio 49 : clavier de commande Midi avec 49 touches dynamiques, soit 4 octaves (990 F TTC).
- Roland PC-200 MkII : clavier de commande dynamique au standard General Midi de 49 touches, molettes Pitch Bend et modulation, program et bank change, transposition, volume, pédales. (1 490 F TTC)
- Yamaha CBX-K3 : clavier de commande GM avec 49 touches, molettes Pitch Bend et modulation, program et bank change, transposition, volume, pédales. (1 790 F TTC).



Branchez un clavier sur votre carte son. Que ce soit le synthétiseur dernier cri avec générateur de son intégré ou bien un simple clavier de commande, toutes les machines actuelles sont dotées de sympathiques connecteurs Midi.

VRAI
FAUX

Il existe des saxophones MID

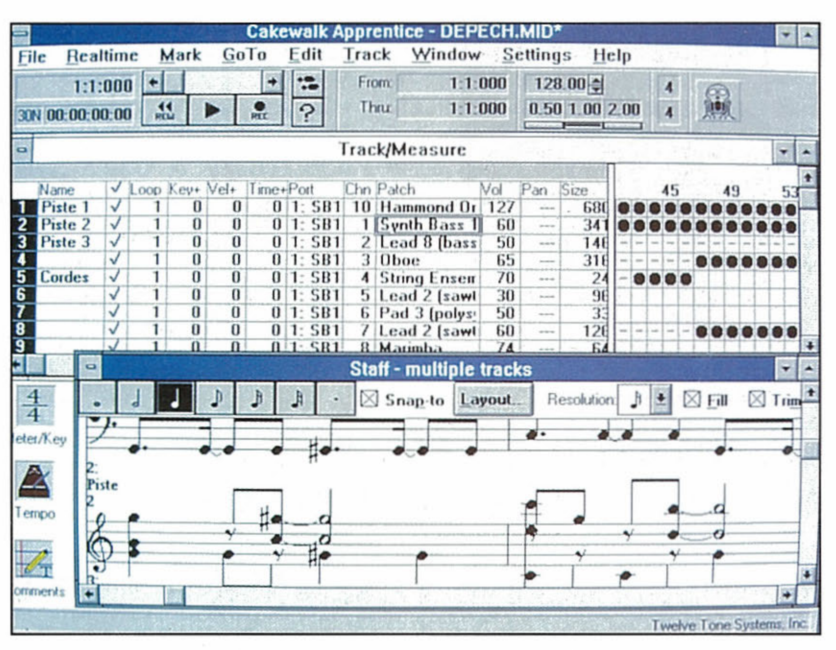
VRAI
Le PW de Yamaha transforme le souffle en impulsions MID.Il existe aussi des trompettes et des guitares MIDI. Bien entendu, on peut assigner le son que l'on souhaitel

le standard Midi File est un format de fichier de séquences universel, permettant de les transférer sur tout ordinateur et dans tout séquenceur. Deux types de fichiers Midi File sont couramment utilisés. Le premier, de type 0, enregistre toutes les données sur une même piste, le second, de type 1, conserve le nombre de pistes d'origine. Nombre de sociétés françaises et internationales commercialisent par centaines ces types de séquences, ou les proposent en téléchargement. Ainsi, sur minitel, le 3617 Midisong offre un grand choix de morceaux de bonne qualité. Les styles sont variés, du hard à la musique classique. Par contre, les temps de téléchargement sont très longs (près de 30 mn pour un morceau, or ça coûte 5,47 F/mn !) Le BBS Online USA Online au 36 68 18 10 propose également des séquences Midi dans des styles variés. C'est un peu moins bien, mais beaucoup moins cher (2,19 F/mn et la transmission s'effectue à 9 600 bps). Enfin, un forum Midi existe sur CompuServe. Les tarifs sont encore plus raisonnables, puisqu'on peut utiliser la connexion à 14 400 bps ; en contrepartie, les morceaux sont moins intéressants et privilégient le genre classique. Sinon, des sociétés commercialisent des séquences à l'unité ou sous forme de packs (190 F pour 8 titres) comme par exemple MIDIFILE (voir au 3615 Midifile).

Le clavier de commande :

Vous êtes lassé d'écouter les Midi Files pondues par d'autres crétins ? Vous avez déjà en tête le hit Tekno (ou Pekno) qui va transe-ander les pistes de danse et faire se gondoler de plaisir les blaireaux au son du "j'aime le bouger, bouger" ? Faites-vous un petit plaisir : payez-vous un vrai clavier ! Pour un budget entre 1 000 et 2 000 F, vous pouvez adjoindre au couple PC + carte son General Midi, un clavier de commande qui fera faire un bond de géant à votre créativité musicale. À la différence d'un synthé, le clavier de commande ne génère aucun son, mais il permet de contrôler les sonorités de votre carte General Midi avec de vraies touches noires et blanches ; on n'a pas trouvé mieux. Pour ce prix, ces claviers sont à toucher dynamique (c'est-à-dire que la force et la vitesse à laquelle on enfonce et relâche les touches, influe sur les sons).

L'interface Midi et la connectique



Pour transmettre au générateur de son General Midi les jolies mélodies que vous exécutez au clavier, il vous faudra une interface Midi. Le standard sous DOS a été établi voici longtemps par l'interface MPU-401 Roland. On trouve diverses cartes compatibles, dont le prix varie suivant le nombre d'entrées/sorties et la présence d'une synchro SMPTE (synchro professionnelle héritée du monde cinéma). Il faut compter entre 500 et 2 000 F pour ces cartes ISA 8 bits, par exemple de la marque Midi Quest. Mais pas de panique, la plupart des cartes sonores intègrent une interface Midi de type Soundblaster ou MPU-401 (en mode UART, c'est à dire simplifié). Ces interfaces intégrées conviennent tant que l'on n'a pas besoin de synchro. Sous Windows 3.1, le respect du standard MPU importe peu, dans la mesure où ces cartes, une fois gérées par Windows grâce aux gestionnaires qui les accompagnent, sont reconnues ensuite par l'ensemble des logiciels de musique. Il ne faut cependant pas oublier le câble de raccord Midi adéquat (environ 300 F) que l'on peut trouver dans les magasins de micro-informatique musicale, et qui se branche sur le port joystick. Ce câble comporte une prise Midi In et une prise Midi Out ainsi qu'une nouvelle connection pour le joystick, ce qui vous permet de ne pas être privé de cet ustensile hautement bénéfique. Contre toute attente, il faudra raccorder le câble Midi In au connecteur Midi Out du clavier. Si, si ! Réfléchissez donc deux secondes, vous verrez que c'est logique. Et alors, le câble Midi Out, qu'est-ce qu'il devient dans cette histoire ? Eh bien, si votre clavier de commande est un synthé, vous y raccorderez son connecteur Midi In, sinon il pourra vous servir à connecter un autre périphérique Midi. Comme vous êtes drôlement observateur, vous avez dû remarquer que les appareils Midi comportent également une prise Midi Thru. Ce connecteur répercute toutes les commandes qui arrivent par le Midi In, et sert donc à raccorder en chaîne d'autres machines Midi. En ce qui concerne les câbles Midi, ils sont dotés de prises Din à cinq broches, dont trois seulement sont utilisées (la 5 et la 4 servent au transfert du signal et la 2 fait office de masse). Evitez d'utiliser d'autres câbles que ceux spécifiés Midi, comme les câbles hi-fi (à la norme Din cinq broches). Dans ce cas, il faudra faire attention d'une part à ce que les broches 3 et 1 ne soient pas respectivement reliées aux broches 5 et 4, et d'autre part qu'il n'y ait pas d'inversion, c'est-à-dire que le fil partant de la broche 5 n'arrive pas à la broche 4 de l'autre prise. Voilà, vous savez tout.

Les gestionnaires Midi de Windows 3.1.

VENTE EN MAGASIN & ENVOI SUR TOUTE LA FRANCE



Micro PC





147, rue de Crimée 75019 Paris Tél : 42 45 54 38 Fax : 44 84 03 72

L'Univers PC LOISIRS au plus juste Prix !!!!

Configurations PC EXCEL Multimédia

486 DX 40	486 DXII 66/80	486 DX4 100	Pentium 66/90/100
4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo	4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo	4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo	8 Mo RAM 72 broches 32 bits Carte SVGA 1Mo PCI ext 2Mo Lecteur 3" 1/2 Cache 512 Ko Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28+Port Joystick Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo
CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMédias 100% Compatible	CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMédias 100% Compatible	CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMédias 100% Compatible	CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMédias 100% Compatible
6790	7590/7990	8990	10990 / 12290 / 12790

Options

4 Mo Supplémentaires	+1100	PC sans CD-ROM	-750
Ecran SVGA 15" MPRII low Rad	+1000	PC livré en Fast IDE et Fast Vesa	+300
PC Tristandard VLB/ISA/PCI	+400	Expandeur Général MIDI Korg	+790
Dos 6.2 + Windows 3.11	+690	CD-ROM Triple Vitesse	+800

486 DXII 66 LIGHT

4 Mo RAM 70 ns
Lecteur 3" 1/2
Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul
Port Joystick
Ecran SVGA 14" Couleur
Pitch 0,28
Clavier Français 102 T
Disque Dur 420 Mo



Accessoires

MAXI SOUND DSP 16 + KORG WAVE + UPGRADE 1490

Carte SBlaster 16	690	1 Mo	275
Audio Excel DSP 16	790	4 Mo	1100
SBlaster 16 ASP Multi CD	1189	8 Mo	2249
Korg Général Midi	825	1Mo Acc Vesa	490
SBlaster AWE 32	1785	1Mo Acc Vesa 16,7 MCoul	590
Panasonic DVitesse CR 562	950	Cirrus 5428 1Mo ext 2Mo	690
Mitsumi Triple Vitesse	1250	ET4000 W32 i VLB	849
Kit CD Panasonic + 2 jeux (Dragon Lore+Armored Fist)	1290	ET4000 W32 i PCI	899
		Spider 64Bits 1Mo ext 4Mo VLB	1490
		Spider 64Bits 1Mo ext 4Mo PCI	1890
Lecteur CD-Rom 4 Vitesses	1490	486 DX 40	1490
Kit CD-Rom 4 Speeds TEAC + 2 jeux CD	2290	486 DX2 66 VLB*	1950
Disque Dur 420 Mo	1340	486 DX2 80 VLB*	2390
Disque Dur 540 Mo	1590	486 DX4 100 VLB*	3990
Dos 6.22+Windows 3.11	690	Pentium 66 PCI*	4490
Trustmaster MKII	549	Pentium 90 PCI*	5990
Trustmaster ProMetal	979	Pentium 100 PCI*	6490

Carte Mère +CPU
* 256 Ko Cache

PC Livrés avec Souris 2 HP Tapis Souris Joystick et 50 Mo Jeux

Payez tout en 10 Fois
Sous réserve Acceptation du Crédit

Jeux CD-Rom

Alone in the Dark 3	344	Little big Adventure	NC
Armored-Fist	374	Magic Carpet	299
Commanche	334	Megarace	184
Creature Shock	NC	Mortal Kombat 2	NC
CyberDreams	NC	Myst	404
Cyclemania	NC	NHL Hockey 95	310
Dark Force	274	Novastorm	NC
DarkSun 2	329	PGA 486 Tour Golf	330
Dragon Lore	304	Police Quest 4	314
Dungeon Hack	334	Quarantine	296
Dune + The 7th Guest	254	Ravenloft	314
Ecstatica	367	Sam&Max Hit the road VF	354
Fifa International Soccer	NC	Simcity Enhanced 2000	NC
Heimdall 2	274	Super Karts	324
Inca 2-Wiracocha	294	Syndicate 2	NC
Inferno	304	The 11th Hour	NC
King's Quest 7	NC	Theme Park	364
King's Quest Collec 1-6	NC	Under a Killing Moon	399
Kyrandia 3	329	WarCraft	NC
Lands of Lore	334	Who shot J. Rock	314

Jeux 3" 1/2

Aces of the Deep	NC	Ishar 3	NC
Alone in the dark 3	NC	Kyrandia 3	NC
Arena ElderScrolls	284	Leisure suit Larry 6	284
Armored Fist	324	Little big Adventure	NC
Colonization	320	Master of Magic	NC
Commanche+mission	330	Micromachines	224
Dark Legions	284	NHL ice Hockey	270
Darksun 2	296	Pizza Tycoon	NC
Delta V	310	Police Quest 4	284
Dungeon Hack +Eye of the Beholder	284	Quarantine	284
Empire Soccer 94	264	Raptor Call of the Shadow	274
Fields of Glory	254	Ravenloft	324
Fifa inter Soccer	264	Settlers	330
Harpoon 2	320	Spce Simul Microsoft	374
Heimdall 2	284	Syndicate 2	270
Indy Car Racing	NC	Tie Fighter	320

Transformation 386 en 486 — Nous contacter Pour Rendez-Vous

Livraison sous 48 H ***
Frais de Port PC Province +320F
Accessoire + 80 F

Bon de Commande à retourner à Micro PC 147, rue de Crimée 75019 Paris tél 42 45 54 38

	Désignation	Prix TTC	
Nom:..			☐ Normal * : +20 F
Prénom:....................................			☐ Collissimo* : +29 F
Adresse:....................................			☐ Mandat Postal
....			
Code Postal:..............................			☐ Chèque ** Signature Obligatoire
Ville:...			
Téléphone:.................................	Frais de port PC Province :+320F Accessoire:+80F		

* frais de port à prévoir par jeu ** Chèque délivré à l'ordre de SARL FORCE ONE *** dans la limite des stocks disponible

PAR LORD CASQUE NOIR

Tête d'émul

L'idée d'émuler le fonctionnement d'une ou plusieurs machines avec un seul ordinateur ne date pas d'hier. Les développeurs utilisent depuis longtemps des émulateurs de circuits spécialisés afin d'en reproduire le fonctionnement dans un futur montage électrique par exemple. Mais bien plus marrant sont les programmes reproduisant le fonctionnement d'un ordinateur tout entier : Apple II, ZX8I... voici un bref aperçu des principaux émulateurs disponibles sur Mac et sur PC.

Si vous débarquez depuis peu dans la micro-informatique, alors bienvenue. Mais vous venez de rater un grand moment d'histoire. Celle-ci débute avec les premiers ordinateurs grand public : TRS 80, ZX81, Apple II, VIC 20... la liste est longue et les souvenirs nombreux. Comme il était bon le temps où l'on découvrait ce qui allait devenir plus tard notre grande passion à tous. On en arrive même à regretter ses premiers amours. "Tu te rappelles du graphisme du Manoir du Docteur Genius sur Oric I ?". "Un peu si je m'en souviens, c'était à tomber par terre !". Prenez quatre cure-dents, disposez-les en forme d'étoile sur un fond noir, et ça vous donnera une idée de la richesse des écrans sur lesquels on s'extasiait il n'y a pas si longtemps encore. C'est alors que vint l'idée à quelques programmeurs nostalgiques de créer des émulateurs. Censés reproduire le fonctionnement de feu nos machines sur l'ordinateur du moment, ces émulateurs, au risque d'en choquer plus d'un, ne servent à rien. Les vieux jeux sont si en retard techniquement, qu'ils en deviennent sans intérêt et il faudrait soit être fou, soit être riche pour passer son temps à jouer à Spy Vs Spy version C64 sur un PC, même bas de gamme. C'est pour cela que les jeunos de la micro ne peuvent pas comprendre. Ça ne sert à rien, O.K. Mais c'est sacré, on ne touche pas.

Dit Jérôme, comment ça marche ?

C'est quoi cette bouteille de laaaiiiit ? Un émulateur, mon fils. C'est un programme capable de lire le code provenant d'une autre machine et de l'interpréter comme le ferait la dite machine. Pour y parvenir, il faut développer un soft reproduisant point par point son fonctionnement. Et ça n'est pas aussi simple que l'on voudrait bien le croire. Dans le cas d'un émulateur ZX Spectrum par exemple, un jeu programmé en assembleur fait directement appel aux fonctions du Z 80. Un émulateur Spectrum sera donc avant tout un émulateur du processeur Z 80. Mais il fera aussi appel à la Rom d'origine, à un mode graphique spécifique, à des interruptions particulières, au port joystick ou au clavier non standard. Si le jeu est en Basic, il faut aussi savoir émuler ce dernier. Idem en ce qui concerne le support sur lequel se trouve le programme. Un PC ou un Mac ne fonc-

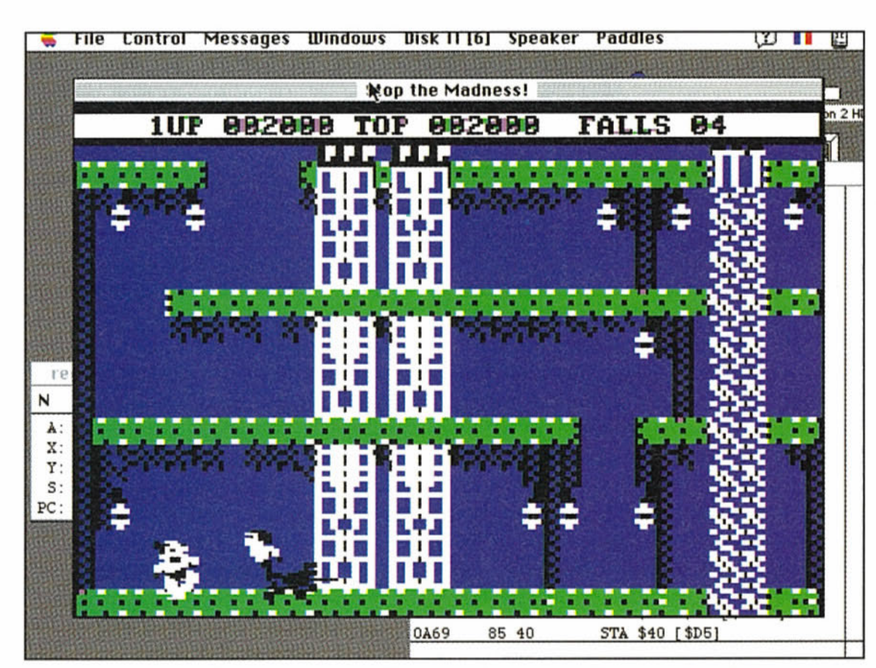
Out Run sur l'émulateu Personal C64



tionne plus avec des casssettes. Comme vous pouvez le constater, la programmation d'un tel émulateur est un travail de fourmi obligeant son auteur à connaître parfaitement la machine émulée et la machine émulante. Le transfert de données d'une bécane à l'autre s'effectue le plus souvent avec l'aide d'un câble série ou d'un câble spécifique permettant parfois de lire directement sur le lecteur d'origine. Selon les cas, l'émulateur gère les fichiers transférés sous la forme d'une image de disquette ou bien comme fichiers standard. Par exemple, la transposition d'une disquette Apple II sur PC donne naissance à un fichier de 143 Ko contenant l'intégralité des programmes. Ainsi, les softs d'édition de disquettes genre "Locksmith" croient avoir à faire à un drive de chez Apple, alors qu'en fait il n'en est rien. Cela permet aussi de booter l'émulateur sur une disquette donnée. Dans le second cas, le programme d'émulation comporte un menu supplémentaire destiné à interfacer la gestion disque de l'ordinateur émulant avec la machine émulée. Les auteurs de ces petites merveilles en profitent d'ailleurs pour y inclure d'autres fonctionnalités. L'exemple le plus flagrant reste celui de l'émulateur C64 pour PC offrant, outre le multi-tâche (on peut lancer plusieurs programmes C64 en même temps), une panoplie de réglages concernant l'affichage, la modification de la fréquence de l'horloge du processeur simulé, etc. Quitte à refaire un ordinateur dans un ordinateur, autant le refaire en mieux.

L'intégralité de ces émulateurs étant des ShareWare, vous pourrez les trouver sur notre serveur (3615 JOYSTICK *FISSA), sur CompuServe, E-mail ou par le biais de services spécialisés dans ce type de distribution. Si l'un de ces programmes crée chez vous l'émulation, vous devrez alors envoyer un chèque - d'un montant très raisonnable - à son auteur qui vous fournira à son tour une version plus complète de son émulateur. Il faut en effet savoir que certains d'entre eux sont légèrement bridés, et ce afin de convaincre les gens d'envoyer de l'argent. Vous pourrez aussi, si tel est le cas, commander le câble de liaison indispensable au transfert des données.

MISE EN GARDE : Ces émulateurs comportent une image de la Rom de l'ordinateur d'origine. Cette Rom étant protégée par Copyright, vous n'avez le droit d'utiliser l'un de ces émulateurs que si vous possédez un ordinateur du même type que celui émulé. Cela ne concerne par les Rom des micro-ordinateurs Sinclair qui ont été considérés du domaine public il y a quelques années.



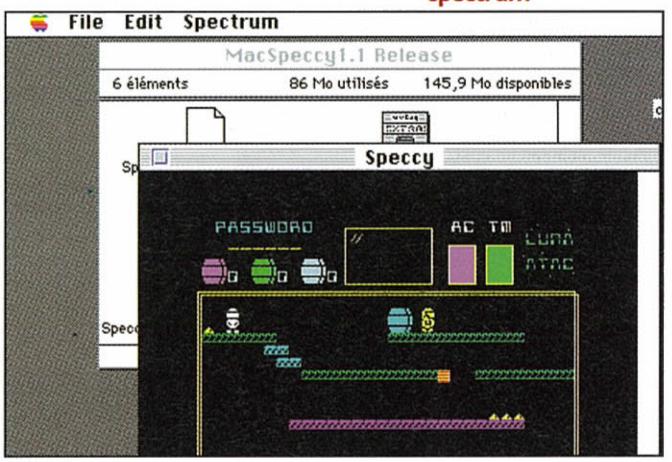
Bruce Lee version Apple II sous Stop the Madness (Mac)

Mac Speccy 1.1 - sur Mac

MacSpeccy est un émulateur de ZX Spectrum équipé de 48 Ko de mémoire. La plupart du code étant écrit en langage C, il nécessite l'utilisation d'un Mac suffisamment rapide. Comble du progrès, le démarrage du Spectrum se montre plus long que celui de la machine d'origine. Les fichiers chargeables sont en fait des images de la RAM (sna ou .z80) et vous pourrez en trouver davantage dans le forum Sinclair de CompuServe. Ce format de fichier est identique à l'émulateur PC équivalent. MacSpeccy supporte l'émulation d'un joystick Kempston, fonctionne en 16 ou 256 couleurs, et la taille de la fenêtre est modifiable. Bien que relativement fidèle, il se montre hélas un peu lent. Mais, selon l'auteur, la prochaine version devrait corriger ce défaut. À noter que j'ai rencontré quelques difficultés avec le son.

Emulation d'un : ZX Spectrum
Sur : Mac
Auteur : Danny Keogan
Adresse : E-mail :
Danny.Keogan@cs.tcd.ie
Config. Recommandée :
LC 475 minimum + System 7

Luna Atac su spectrum







Commodore 64 Emulator 0.4 - sur Mac

Cet émulateur qui possède l'avantage d'exister dans une version PowerPC en est toujours à sa Beta version. Fort heureusement, la plupart des fonctions marchent à merveille. Le démarrage de cet émulateur vous renvoie sur l'écran bleu du C64. Le chargement de différents fichiers s'effectue via l'émulation du tristement célèbre 1541, le drive le plus lent du monde. Pour l'anecdote, certains jeux se chargeaient plus rapidement à partir de la cassette que du lecteur de disquettes. L'interface n° 8 sert donc à manipuler des images de disquettes, alors que la n° 9 permet la sauvegarde ou le chargement directement sur le disque dur du Mac. De même, le "device n° 4" n'est autre que l'imprimante dont la sortie s'effectue dans un fichier. Outre la possibilité de sauver un programme en Basic par exemple, vous pouvez aussi créer une image de la RAM. Côté vidéo, le C64 Emulator 0.4 ne s'en sort pas trop mal, même s'il reste quelques bugs. La conversion de fichier provenant d'un 1541 reste hélas impossible. Il faut pour cela passer par le programme Disk64e sur PC, qui se charge de créer un format d'image compatible pour le rebasculer ensuite sur le Mac. On peut néanmoins passer par le port série, mais il faut pour cela un adaptateur sur le Commodore. Les performances restent satisfaisantes dans l'ensemble, bien que pas mal de programmes refusent de tourner.

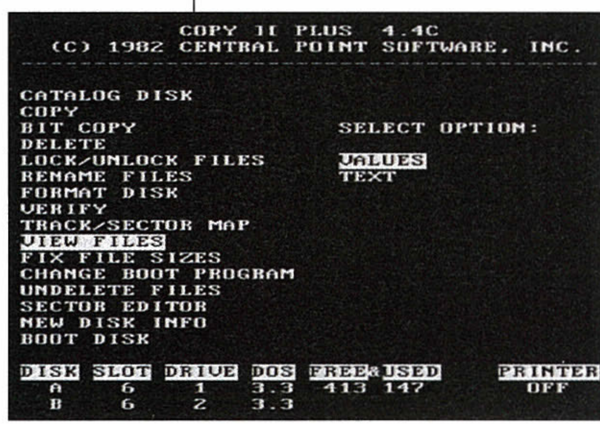
La fenêtre de droite affiche le contenu de la disquette présente sous forme de fichier image sur le disque dur.

Emulation d'un : Commodore 64
Auteur : Earle F. Philhower
Adresse : E-mail : st916w9r@dunx1.ocs.drexel.edu
Config. Recommandée : LC II

Apple II Emulator sur PC

Il suffit de lancer le programme pour que votre PC bascule automatiquement en Apple II. Cet émulateur se contente du minimum. Le système de gestion des images de disques reste des plus sommaires, et il faut renommer les images avec le nom du drive bootable si l'on veut les utiliser. Bien que la couleur soit émulée, il reste des bugs dans l'affichage. La rapidité de l'émulation reste très correcte sur un 286, ce qui n'est pas le cas de tous. Le joystick est lui aussi reconnu, mais pas le port série.

Emulation d'un : Apple II
Auteur : Randy Spurlock
Config. Recommandée : AT 286



Stop the Madness V0.85R sur Mac

Un émulateur Apple II sur un ordinateur d'Apple, c'est la moindre des choses. Stop the Madness propose une émulation propre et bien conçue. Il est possible d'ouvrir des fenêtres de désassemblage et de suivre l'exécution d'un programme pas à pas, afin de mieux comprendre le fonctionnement de l'émulateur. De même, la rapidité d'exécution reste réglable au cas où votre Macintosh se montrerait trop rapide. L'émulation de deux lecteurs de disquettes à l'aide d'un format propriétaire permet de booter de la manière la plus simple qui soit. Il n'est en revanche expliqué nulle part comment transférer les fichiers de son vieil Apple II vers le Mac. Vous pourrez opter pour une émulation du son (qui ne fonctionne par toujours très bien), un mode d'affichage couleur ou monochrome, l'agrandissement par deux de la fenêtre d'affichage ou encore l'émulation d'un joystick via la souris ou le clavier numérique. Tout cela fonctionne à merveille à l'exception de l'émulation du joy, justement, qui ne paraît pas trop apprécier nos claviers Azerty.

"Stop the Madness" offre de nombreuses fonctions comme le désassemblement 6502 C en temps réel.

Emulation d'un : Apple II+
Adresse : E-mail : kevin@cassandra.ucr.edu Config Recommandée : LC II couleur + System 7

VRAI FAUX

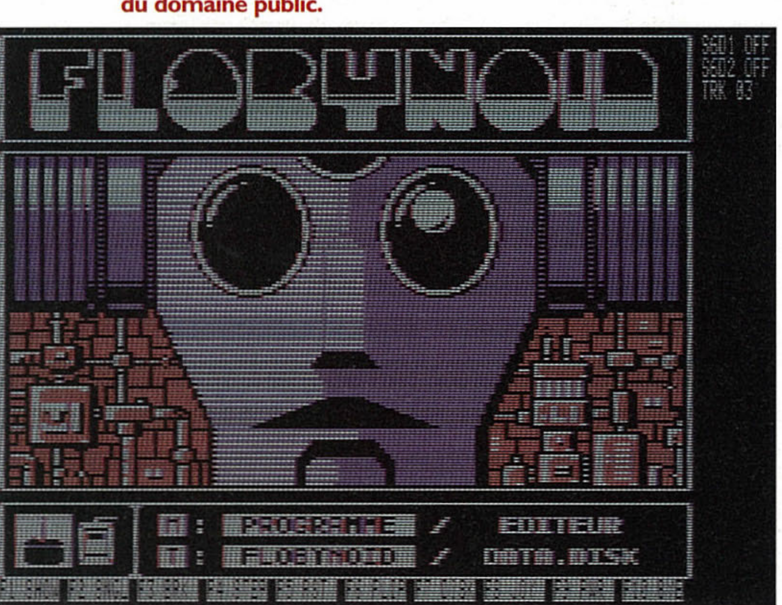
Il existe un Macintosh capable de faire tourner tous les programmes PC, sans exception.
VRAI
C'est le dernier né de la gamme, le power 6100 DOS. Équipé d'une carte à double processeur (un PowerPC et un 486DX2 66), il est capable de faire tourner les deux environnements simultanément ou de passer de l'un à l'autre le plus simplement du monde.

Sim System 1.0
sur PC

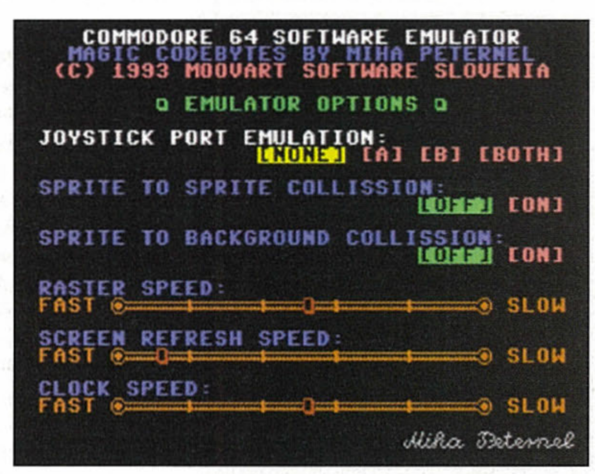
Le plus performant des émulateurs d'Apple II. L'émulation obtenue est celle d'un Apple //e de 128 Ko de Ram équipé d'un port imprimante, de deux lecteurs de disquettes, de deux disques durs au format ProDos et d'une carte 80 colonnes. Toutes les résolutions graphiques sont reconnues, y compris la double haute-résolution. Le clavier est parfaitement géré (avec les deux touches "pomme"), le son fonctionne à merveille et les joysticks sont aussi émulés. SimSystem IIe utilise non pas une image de la Rom d'Apple, mais un code entièrement remanié. C'est d'ailleurs un peu dommage, car le lancement du programme débouche sur un message de Rom spécifique et non sur le célèbre écran noir du véritable APPLE //e. Les auteurs y ont ajouté un utilitaire de débuggage permettant de piloter directement le 6502C simulé. Les images de disquette étant spécifiques, la création de nouveaux volumes nécessite l'utilisation d'un programme uniquement fourni avec la version enregistrée. Le volume créé est si précis, qu'il autorise la transposition de disquettes plombées, la protection étant en théorie reproduite dans l'image générée. On pourra aussi opter pour la carte Deluxe Option Board de Central Point, capable de lire les disquettes Apple II dans un lecteur PC 5 "1/4. Voilà donc un émulateur que nous qualifierons de professionnel.

Emulation d'un : Apple //e
Auteur : Jim Sproul/American Research Inc.
Adresse : American Research Inc. 2120 Deercreek Rd. Simi Valley, CA 93065 USA
Config. Recommandée : 386SX

Des fonctionnalités étendues, grâce notamment à une barre d'outils en bas de l'écran. SimSystem IIe offre plus qu'une simple émulation Apple II. Tous les modes graphiques sont émulés. Ici, un genre de casse-briques du domaine public.



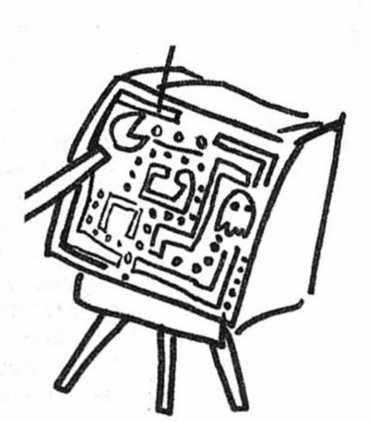
Commodore 64 Software Emulator sur PC



Un menu permet de paramétrer la vitesse, les joysticks et autres points essentiels de l'émulation C64.

Que les fanas du C64 se réjouissent, ce soft reproduit l'utilisation d'un C64 jusque dans ses moindres recoins. Son, vidéo, joystick, lecteur de disquettes, tout y est fidèlement reproduit. Il utilise toutefois un menu supplémentaire permettant de régler la vitesse d'exécution des programmes, le taux de rafraîchissement et l'utilisation du joystick. On y trouve aussi une option d'anticolision de sprite (!?). Le format de fichiers se présente sous la forme de C64 ou T64, et les personnes ayant une version enregistrée auront l'honneur et l'avantage de recevoir un soft accompagné du schéma d'une interface servant à lire directement les logiciels C64 en cassettes sur le PC. Environ 90 % des programmes fonctionnent, et une carte compatible Sound Blaster s'avère nécessaire pour peu que l'on veuille entendre les bruitages.

Emulation d'un : Commodre 64
Auteur : Miha Peternel
Adresse : E-mail : miha@cnd.hp.com
Config. Recommandée : 386 DX



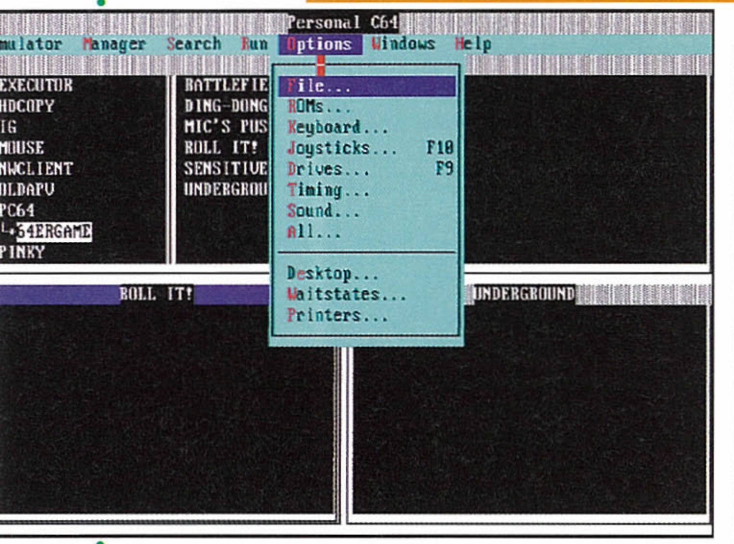
LES ÉMULATEURS "HARD"

Le problème d'une émulation soft réside principalement dans la rapidité avec laquelle les instructions sont traitées. De plus, il reste bien entendu impossible d'émuler une machine plus puissante que celle sur laquelle on se trouve. La solution passe alors par un émulateur "hard". Se présentant le plus souvent sous forme de carte ou de cartouche à enficher, ces émulateurs permettent, dans la plupart des cas, de basculer d'une machine à l'autre à l'aide d'une simple combinaison de touches. C'est le cas de la carte Mac pour PC, par exemple. En revanche, d'autres, plus performantes, offrent carrément la puissance du multi-tâche.

Exemples de carte disponible

- Carte 3DO Blaster : une 3DO dans votre PC ! Carte de chez Creative Labs.
- Cartes Mac et PC pour Amiga : il en existe plusieurs de puissance différente. Blitter Soft propose même une carte Pentium.
- Carte CD-I pour PC : bien, mais cher. Réservée essentiellement aux développeurs.
- Cartes Mac pour PC et cartes PC pour Mac : beaucoup ne sont pas disponibles en france. L'offre la plus intéressante reste celle d'Apple avec son PowerMac 6100 DOS.

Personal C64 1.03 - sur PC



Le plus performant de tous les émulateurs. Tout y est paramétrable, y compris le type de Rom à utiliser. De plus, il est multi-tâche !

La Rolls Royce des émulateurs. Le lancement de l'exécutable déboule sur un écran qui s'apparente plus à celui d'un traitement de texte qu'à celui d'un C64. Une pléiade de menus déroulants vous invite alors à procéder à tous les réglages possibles et inimaginables. Qui peut le moins peut le plus, le système est entièrement multi-tâche. C'est-à-dire qu'il demeure possible de lancer plusieurs C64 à la fois, chacun ayant son propre Basic, etc. À noter que cet émulateur gère jusqu'à 128 Ko de Ram et devient pour le coup compatible avec le C128. Absolument toutes les fonctions de l'ordinateur original sont simulées. Qu'il s'agisse du son, de la vidéo, des joysticks, du port parallèle ou bien du lecteur de disquettes. Certaines options de ce menu permettent en outre de transférer des programmes via le port parallèle, de modifier le volume sonore des différentes voix, de choisir le fichier Rom à utiliser (au cas où vous auriez l'envie d'en programmer un autre), de paramétrer la vidéo... Bref, on peut tout faire, y compris sauvegarder le contenu de la Ram par exemple. C'est un peu comme un C64, mais qui serait sorti au moment de l'Amiga. Seule ombre au tableau : la notice d'utilisation est en allemand. Mis à part ça, PC64 est compatible avec le format de fichiers utilisé par son rival, en prenant soin toutefois de convertir ceux-là à son format. À ma connaissance, tous les softs fonctionnent sans exception.

Emulation d'un : Commodore 64
Auteur : Wolfgang Lorens
Adresse : E-mail : 10112.220@compuserve.com
Config. Recommandée : 486 SX 25

Executor/Dos 1.2 - sur PC

Qui a dit que l'on ne pouvait pas faire tourner un Mac dans un PC ? Executor se charge non seulement d'exécuter les programmes écrits pour le Finder, mais s'offre aussi le luxe de reconnaître directement les disquettes Mac. Cette version ShareWare, dont l'utilisation reste limitée à une dizaine de minutes (suite à quoi il faut la relancer), tourne relativement bien mais n'inclut ni la couleur, ni le son, ni l'impression, ni l'émulation de ports séries, aucun support pour le system 7... bref, il manque un paquet de trucs, ce qui ne l'empêche pas de fonctionner étonnamment bien ! Mac Write démarre par exemple sans aucun problème. On peut aussi réserver une partie du disque dur pour en faire un disque Mac, et ce en actionnant simplement un petit utilitaire qui va se charger de créer un fichier de disque virtuel. La société chargée du développement de cet émulateur travaille d'arrache-pied sur une version finale nommé Executor 2.0. Capable de faire à la fois tourner des programmes du system 7 mais aussi de reconnaître directement les CD et autres disques dur SCSI au format Macintosh, il n'est hélas disponible que dans une version commerciale. Le prix laisse un peu perplexe : 229 dollars, soit près de 1 200 francs. Mais compte tenu du résultat obtenu, c'est finalement abordable, surtout si l'on en a un réel besoin.

Emulation d'un : Mac
Auteur : Clifford T. Matthews / Abacus Research & Development
Adresse : E-mail : ctm@ardi.com
Config. Recommandée : 386 DX



L'émulateur permet d'utiliser une surface d'écran plus grande que celle du Mac Classic.

Sinclair ZX Spectrum Emulator 2.01 - sur PC

L'auteur de cet émulateur nous gratifie d'un soft très performant, à l'utilisation fort agréable. De plus, la qualité de l'émulation fait que la quasi-totalité des programmes essayés ont accepté de démarrer du premier coup, y compris les programmes protégés. Eh oui, il est en effet possible, grâce au petit montage dont le schéma est fourni, de lire directement les cassettes sur son PC. Mais les fonctionnalités ne s'arrêtent pas là. Citons dans le désordre l'émulation MicroDrives et SamRam, l'import de fichiers textes comme programme Basic, la reconnaissance de tous les types de joysticks, la présence d'une interface RS232C... De même, l'émulation du son passe par une carte de type Adlib ou SoundBlaster. Le Z80 est si bien simulé que l'on y retrouve les fonctions et les drapeaux non documentés. La rapidité d'affichage est irréprochable et se montre même trop rapide dès le 386 DX. Une fonction réservée aux versions enregistrées permet de modifier la vitesse du Spectrum. Un bien bel émulateu somme toute.

Emulation d'un : ZX Spectrum 128
Auteur : Gerton Lunter
Adresse : E-mail :
gerton@rcondw.rug.nl
Config. Recommandée : 386 DX

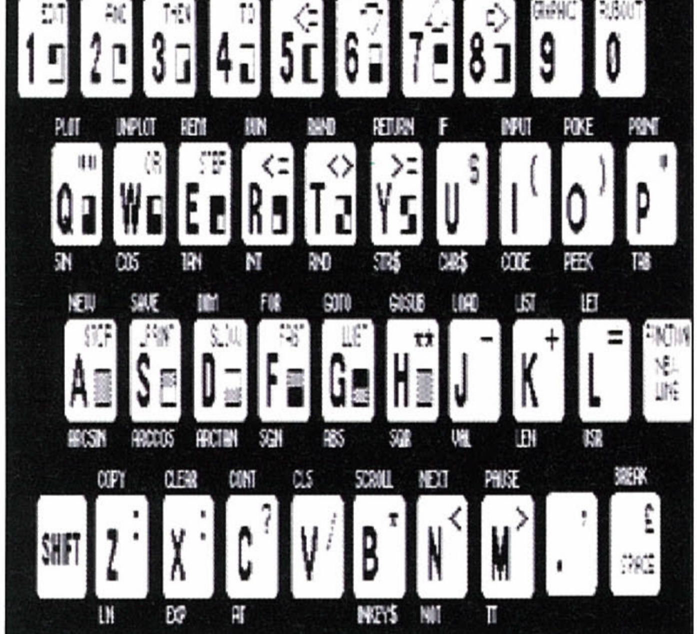


Les paramètres d'une session Spectrum peuvent être modifiés à la volée, y compris le genre de Spectrum utilisé (128 K, avec ou sans SamRam...).

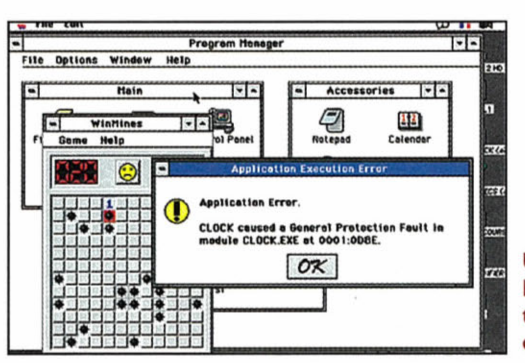
Xtender - sur PC

Un ZX81 équipé d'une extension 48 Ko et de la haute-résolution, voilà ce que vous propose Xtender. Autant vous prévenir d'avance, les programmes de démo fournis avec Xtender ont été transférés directement par l'auteur avec l'aide d'un QL, dernier ordinateur de notre ami Clive Sinclair. A priori, il n'est donc pas possible de récupérer ses vieux fichiers sur cassettes, à moins de posséder un QL et de procéder de la même manière. Remarquez qu'il vous reste le Basic, et que rien ne vous empêche de repiocher un listing dans un Hebdogiciel d'antan. Pour ce qui est de l'émulation, celle-ci paraît fort correcte avec la présence de quelques fonctions supplémentaires permettant d'accéder au système de fichier du PC. Ce petit plus mis à part, l'impression de se retrouver devant un ZX81 est quasi parfaite. Une aide clavier reste heureusement accessible en permanence.

Emulation d'un : ZX 81
Auteur : Carlo Delhez
Adresse : E-mail :
tnndcarlo@cycl.phys.tue.nl
Config. Recommandée : 286



Un rappel des touches du clavier du ZX81 est consultable en permanence.



Un émulateur Windows pour Mac qui vous renvoie des tonnes de messages d'erreurs... Grrrrrr !!!

Gare aux gags

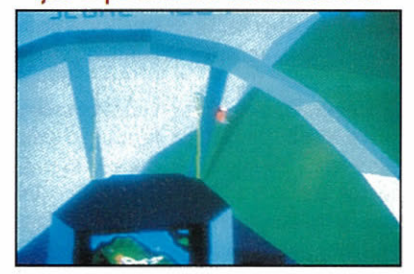
Dieu merci, le monde de l'émulation n'est pas épargné par l'humour. Mais attention, car s'il circule quelques émulateurs destinés à faire rigoler les copains, d'autres sont de véritables arnaques lorsqu'il ne s'agit pas simplement de couverture à de méchants virus pleins de poils. Du côté Mac, on trouve une mini-simulation de Windows 3.1 qui renvoie une liste sempiternelle d'erreurs dès lors que vous tentez d'ouvrir une icône, à l'exception du jeu démineur qui, lui, fonctionne. C'est relativement bien fait et somme toute très réaliste, mais allez savoir pourquoi, ça ne fait pas rire les utilisateurs PC. Leur réponse se nomme d'ailleurs Mac Bug. Ce dernier reproduit la séquence de boot du Mac pour déboucher sur le bureau. L'histoire se termine dans un fiasco général avec un gros cafard qui vient bouffer la pomme. C'est bizarre mais là encore, ça ne fait pas rire tout le monde. Enfin, citons le faux programme Amiga pour PC affichant l'écran du Workbench et les arnaques que sont les émulateurs MegaDrive et SuperNintendo. Si vous voyez l'un d'eux en téléchargement, surtout n'en faites rien, vous seriez fort déçu. Et je ne parle même pas du temps passé à les télécharger !

Quand "virtuel" devient "réalité".

Action Virtuelle vient d'ouvrir ses portes en banlieue parisienne. Ce centre de réalité virtuelle, unique en France, met à la disposition de ses visiteurs quelques machines leur permettant d'avoir un avant-goût de ce que seront les jeux de demain. Un concept nouveau de la salle d'arcade tout à fait intéressant.



Si vous vous sentez l'âme d'un pilote de chasse, alors V-Tol est fait pour vous. Le fait de pouvoir tourner la tête ajoute un plus indéniable à cette simulation de vol.



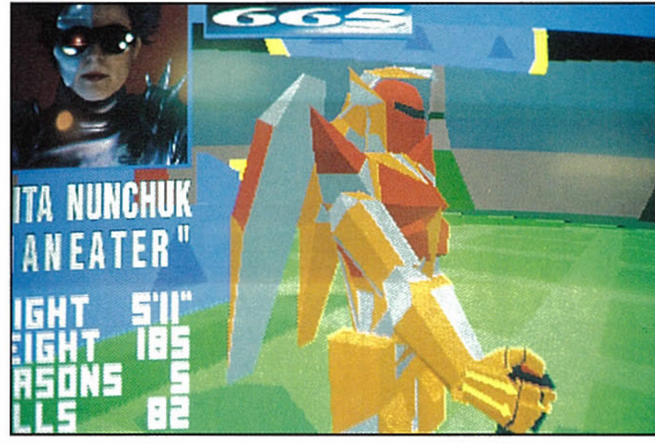
Installé à proximité de Paris, à Évry très exactement, Action Virtuelle dispose de cinq machines de la firme Virtuality. L'ensemble se décompose en deux stations debout reliées entre elles et trois stations assises dont deux également connectées. En raison de la complexité des engins, le personnel de la salle s'occupe d'arnacher les joueurs avec les ceintures et autres casques indispensables à leur bon fonctionnement. La vision du jeu se fait donc à travers le casque, et des capteurs placés dans l'armature du meuble d'arcade se chargent de repérer sa position dans l'espace. Il en est de même pour la manette qui équipe les deux stations verticales. Avec une durée moyenne variant approximativement de 4 à 6 minutes, les quatre jeux mis à la disposition des joueurs exploitent assez bien les machines. On peut toutefois regretter le manque de puissance de ces dernières. Conçues à base d'Amiga (haut de gamme), l'animation y est un peu saccadée et le graphisme simpliste. Mais laissons la technique évoluer à son rythme. La micro n'est-elle pas passée par là elle aussi ? Et puis pour un début ce n'est déjà pas si mal.

Le prix de chaque partie est fixé à dix francs, mais Action Virtuelle propose des systèmes de prix forfaitaires. De plus, les clients peuvent y acheter des sandwichs, des boissons et les derniers jeux CD-Rom du moment. Avouez que pour une simple salle de jeux, c'est rudement sympathique tout ça !



Dans Flying Aces, vos cibles sont des ballons dirigeables, des Zeppelins, sur lesquels on peut d'ailleurs se poser, et les monomoteurs de camps adverses. A noter que lors d'un jeu à deux, les deux joueurs combattent ensemble. Le meilleur se mesurera à l'ignoble baron rouge dans un terrible face-à-face.





Gridbuster, pouvant se jouer seul ou à deux, vous place dans la peau d'un gladiateur du futur, équipé de rétro-fusées. L'action se déroule sur un stade où évoluent quatre joueurs dont deux ou trois sont dirigés par l'ordinateur. On peut tourner sur soi-même, bouger la tête, incliner ses propulseurs et bien entendu tirer.

Action Virtuelle est ouvert de 12 h à 20 h du lundi au jeudi, le vendredi jusqu'à 21 h, le samedi jusqu'à 22 h et le dimanche de 15 h à 18 h. Vous pouvez vous y rendre en voiture soit par l'autoroute A6 (sortie centre ville), soit par la N7 (sortie Préfecture) ou bien par le train (gare Évry Courcouronnes). La salle se situe au 32, cours Blaise Pascal, dans le quartier des "Passages" à deux pas de la gare et de la mairie.

PAR CYRILLE BARON

L'éveil à la Créativité

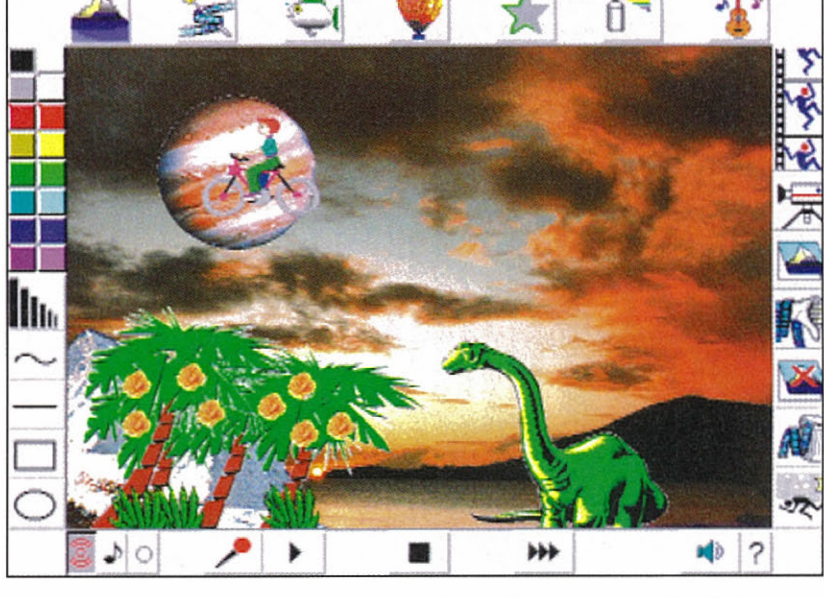
Éduquer, c'est aussi aider l'enfant à se sensibiliser à la création artistique. À cet égard, l'informatique offre de nombreuses possibilités.

Niouze

Dans la série "ADI", "Français" "Maths" pour CE1 et CE2 sont disponibles sur CD-I. Ces éducatifs de Coktel Vision, qui ont la particularité de s'appuyer sur le programme scolaire, mêlent tests, aides, documents interactifs et outils de céation.

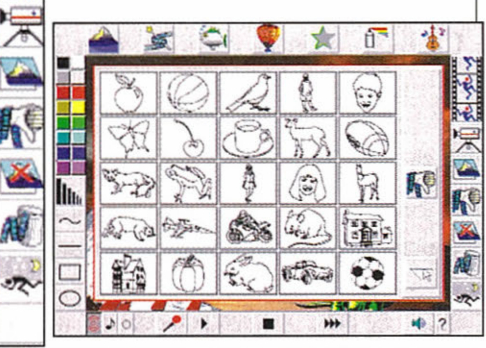
Mon Théâtre Magique

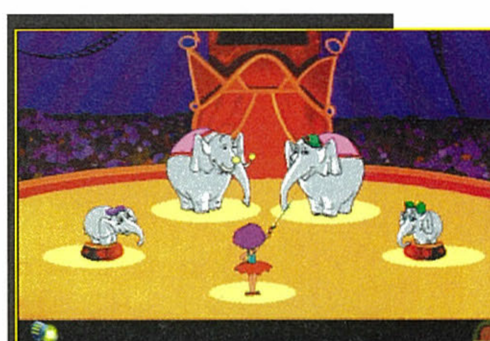
PC - CD ROM



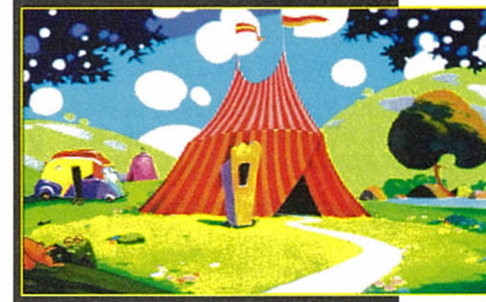
Dans la collection "Créativité", Edusoft nous propose ce mois-ci quatre produits pour PC. Destinés à des utilisateurs s'échelonnant de 6 à 12 ans, la collection "Créativité" allie initiation et découverte du son et de l'image. "Mon Théâtre Magique", sur CD-Rom, est un outil d'apprentissage destiné à stimuler l'imagination du jeune utilisateur. Le logiciel s'apparente à un éditeur de dessins, mais comme le multimédia est passé par là, on dispose en fait d'options très puissantes. S'il est possible de dessiner directement "à la main", ce logiciel est surtout intéressant de par le choix très important d'images digitalisées pouvant être utilisées. On choisit une image de fond et on rajoute dessus des éléments de décor pris dans différents menus. Chaque ajout est enregistré, de même que les mouvements que l'on peut éventuellement créer en déplaçant ces éléments de décors sur l'image. Ainsi, lorsqu'on utilise l'option "animation", on peut voir l'image se reconstruire ou bouger. Multimédia oblige, le son n'a pas été négligé, et un micro livré avec le logiciel permet d'enregistrer ses propres commentaires. Bien entendu, des musiques destinées à agrémenter l'ensemble sont également présentes sur le CD-Rom. Tout cela n'est-il pas trop compliqué ? Non, car ce produit a l'immense avantage de pouvoir être utilisé par un enfant ne sachant pas encore lire. En effet, une aide accessible en permanence explique à l'enfant de vive voix ce qu'il doit faire.







Matra Hachette Multimédia annonce la sortie prochaine de Circus, un logiciel d'éveil pour PC Windows et Macintosh. Ce logiciel, déjà disponible en langue anglaise, est en cours de traduction.



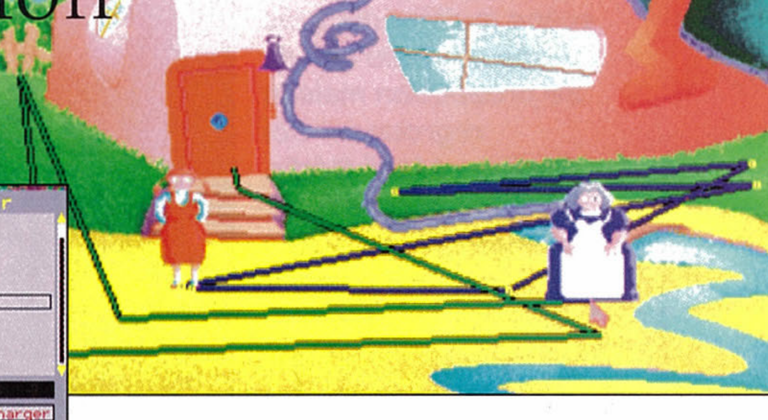
Editeur : Edusoft • Prix :349 F • Tél. : (1) 46.73.05.55

Mon Studio d'Animation

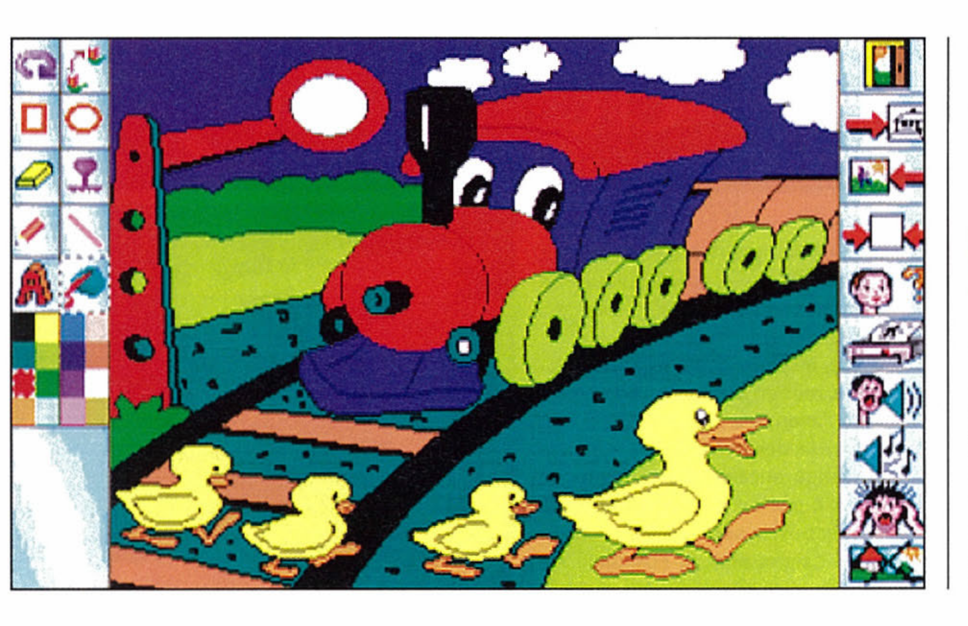
PC

Dans le même esprit, "Mon Studio d'Animation" permet également de créer des histoires. Cette fois, on a recours à des personnages et des décors dessinés. Les animations, plus précises, sont dignes d'un dessin animé. On choisit le lieu de l'histoire, on rajoute des personnages, et à l'aide de la souris, on dessine le chemin que l'animation devra parcourir. Des bruitages, prédéfinis, permettent de parachever l'histoire, et un système de bulles offre à l'enfant l'opportunité de rentrer son propre texte. Plus complexe d'utilisation, ce logiciel est destiné aux 8-12 ans.





Editeur : Edusoft • Prix : 299 F • Tél. : (1) 46.73.05.55



Le Pinceau Magique

PC

Un peu moins intéressant que le reste de la collection, "Le Pinceau Magique" est un éditeur de dessins. De nombreuses images prédessinées peuvent être coloriées au moyen de fonctions classiques de remplissage. Seule différence avec les nombreux produits similaires, on peut remplir certaines zones de motifs (points, étoiles, etc.) et chaque fonction est agrémentée d'un bruitage.

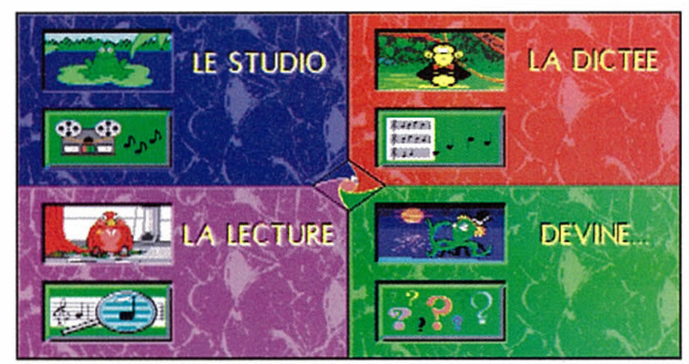
Editeur : Edusoft
Distributeur :
Prix : 299 F
Tél. : (1) 46.73.05.55

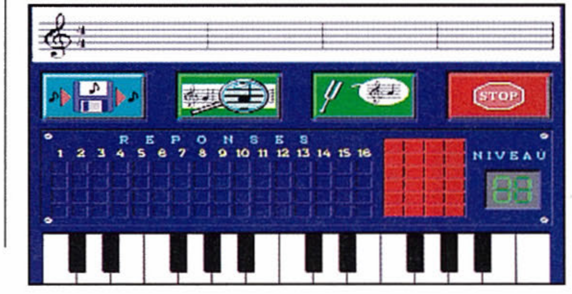
Les clefs de la Musique

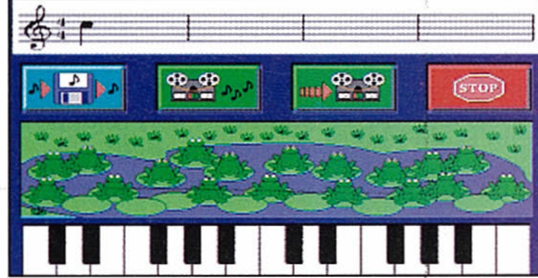
PC

"Les Clefs de la Musique" est un logiciel d'éveil au solfège. Destiné aux 6-12 ans, il est architecturé autour de quatre centres d'activités. Le studio musical permet de créer ses propres mélodies en choisissant les instruments. On trouve aussi une dictée musicale, un coin lecture destiné, comme son nom l'indique, à reconnaître les notes d'une mélodie sur une partition, et enfin une section appelée "Devine" servant à faire le point sur les connaissances acquises. Plus rébarbatif ou du moins plus éducatif au sens strict, "Les Clefs de la Musique" n'a de rigoureux que le sujet abordé. Avec la meilleure volonté du monde, l'apprentissage du solfège ne peut se faire sans demander un minimum d'effort.

Editeur : Edusoft • Prix : 299 F
Tél. : (1) 46.73.05.55







PAR CYRILLE BARON

Ubi Soft se lance sur la scène multimédia avec une nouvelle cellule de production maison regroupant Ubi Studios et Ludi Média. Afin de fêter l'événement, gros plan sur leur premier logiciel.

Kiyeko et les voleurs de nuit



Ludi Média et Ubi Studios, situés dans un même bureau installé en "open space", travaillent conjointement à la réalisation de produits CD-Rom. Ludi Média s'occupe des études, du positionnement et du design tandis que Ubi Studios constitue le pool de programmation. En tout, une quarantaine de personnes mettent leurs compétences en commun afin de réaliser des produits de trois types : edutainment (avec Kiyeko que nous vous présentons ce mois-ci), éducatif de loisir (une méthode d'apprentissage de la guitare est en cours de réalisation), et jeux haut de gamme dont le premier titre devrait être Rayman sur Jaguar et Playstation. Premier produit d'edutainment à paraître : "Kiyeko et les voleurs de nuit" est un conte interactif destiné aux 6/10 ans.



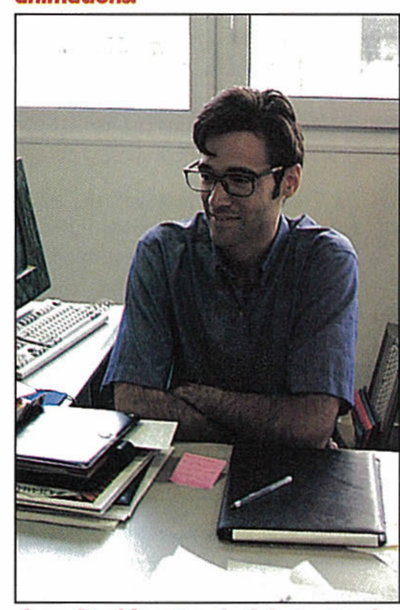
L'histoire, inspirée d'une légende amazonienne, met en scène un petit indien. Lorsque l'aventure commence, la nuit semble avoir déserté la forêt, et chose plus étrange encore, les serpents se sont mis à parler. Le petit héros va devoir découvrir pour quelle raison le soleil ne daigne plus se coucher. Au terme des onze chapitres qui composent cette histoire, on découvrira que les serpents ont décidé de capturer la nuit afin de marchander avec les hommes dans le but de se procurer... je n'en dis pas plus !

Ce produit permet surtout au jeune utilisateur de se familiariser tout en douceur avec le maniement d'un ordinateur, mais les vertus éducatives de Kiyeko vont plus loin.

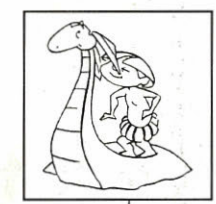
Multimédia oblige, chaque personnage intervenant dans l'histoire s'exprime de vive voix. Le doublage multilangue (français, anglais, allemand et espagnol) a nécessité le concours d'une dizaine d'acteurs par langue. En plus des personnages vivant l'histoire de façon dynamique, un récitant intervient. En France, c'est Pierre Tchernia qui raconte l'histoire. En même temps qu'il l'entend, l'enfant peut suivre le texte à l'écran, chaque mot étant mis en évidence par un changement de couleur synchronisé avec la voix, comme sur un Karaoke. Afin de pousser encore plus loin l'asso-



Près de 8000 dessins sur papier ont été nécessaires pour réaliser les animations.



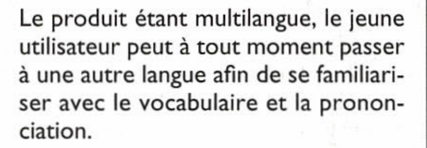
Jean-Paul Jaquin, chef de projet de Kiyeko.

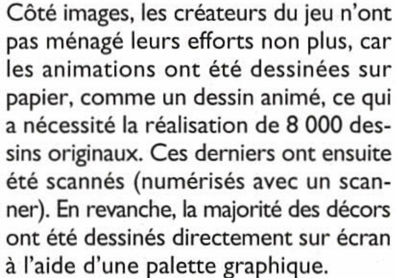

ciation texte/son, il est par la suite possible de cliquer sur un mot afin de l'entendre. Pour arriver à ce résultat, les textes ont été enregistrés deux fois, d'abord en continu, avec les intonations, puis au mot à mot.



Des scènes interactives



Le produit étant multilangue, le jeune utilisateur peut à tout moment passer à une autre langue afin de se familiariser avec le vocabulaire et la prononciation.



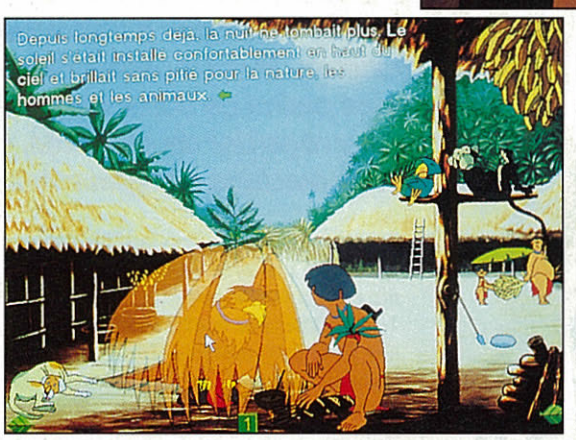
Côté images, les créateurs du jeu n'ont pas ménagé leurs efforts non plus, car les animations ont été dessinées sur papier, comme un dessin animé, ce qui a nécessité la réalisation de 8 000 dessins originaux. Ces derniers ont ensuite été scannés (numérisés avec un scanner). En revanche, la majorité des décors ont été dessinés directement sur écran à l'aide d'une palette graphique.
S'il est possible de suivre les aventures de Kiyeko de façon passive, à la manière d'un dessin animé, c'est surtout en mode interactif que le produit dévoile ses richesses. Lorsque l'utilisateur a pris connaissance d'un nouveau chapitre, le logiciel lui rend la main. Dès lors, il est possible de cliquer un peu partout sur l'écran, ce qui déclenche de petites animations drôles ou insolites. Ce ne sont pas moins de 220 interactions dont on peut profiter. De plus, Kiyeko dispose de 45 minutes de musiques originales.

Bref, voilà un logiciel tout beau et tout mignon qui laisse augurer d'un bel avenir pour Ludi Média et Ubi Studios.
Dans les mois à venir, d'autres contes interactifs devraient sortir dans la même collection.

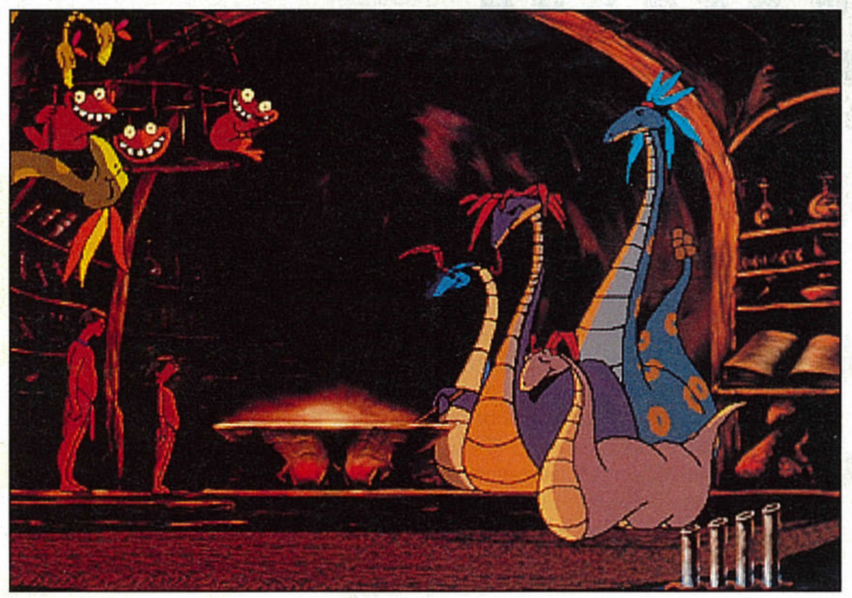


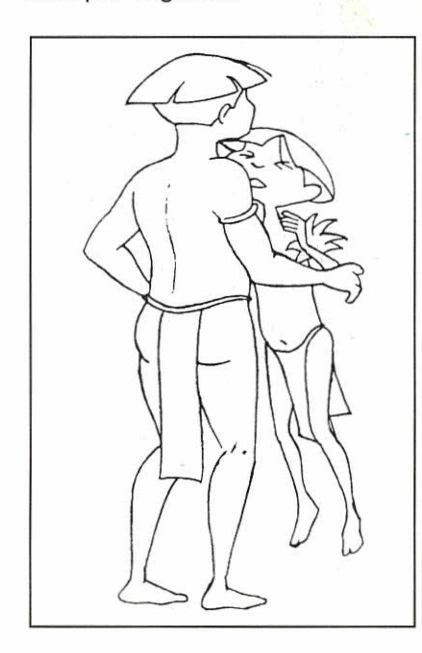
En français, le conteur n'est autre que Pierre Tchernia.

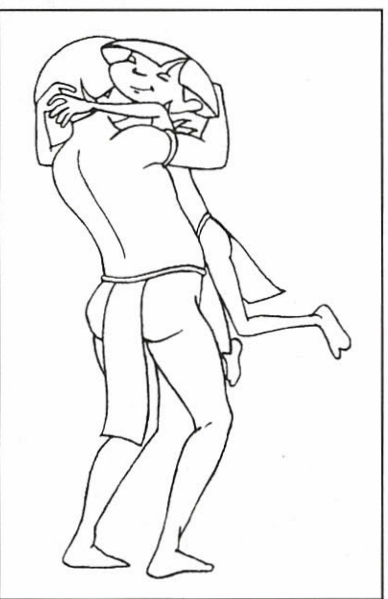











C=Computer

Les voyages dans le temps ont ceci de particulier qu'ils conduisent souvent à des situations paradoxales. Il n'existe pas un temps, mais plusieurs. Je vous parlais dans le numéro 54 de l'année 1978. Une année pleine de consoles carrées et de jeux non moins carrés. À y regarder de plus près, cette année vit également naître une machine complètement révolutionnaire.



Moniteur et lecteur de cassettes intégré : Amstrad n'a rien inventé. Pour accéder au hardware, on soulevait tout le capot supérieur monté sur charnières.

Vers le millieu des années 70, l'un des principaux fabricants de puces était un certain Commodore. Un jour, le fabricant, également connu pour ses caisses enregistreuses et autres engins professionnels, eut l'idée de construire des machines à calculer de poche. En peu de temps, il imposa son logo, qui pourrait s'écrire C= et lança sur le marché, vers 1975, une calculatrice de poche. Il existait déjà des machines de Texas Instrument très complexes, mais je garde un souvenir ému de la "GL979R". Ce fut mon premier Commodore ! Certes, les possibilités ludiques étaient assez frustres sur cet engin, mais quelle fascination de voir les résultats s'inscrire en vert sur l'afficheur à diode !

Les matheux à la rescousse

Les chiffres LCD ressemblaient souvent à des lettres, quand on les lisait à l'envers. Un passe-temps très en vogue dans les cours de récréation de l'époque, était de réussir à trouver une opération la plus complexe possible dont le résultat puisse donner un mot, une phrase. Par exemple, 07734, une fois retourné, donnait hELLO ! Très vite, les spécialistes de la règle de 3 inventèrent des tas de devinettes stupides. Pinky s'est souvenu de celle-ci. Pendant qu'on tape les chiffres devant un parterre de copains admiratifs, on raconte l'histoire suivante : 1 fille... 16 ans... elle aime le 69... elle le fait 3 fois par jour (on multiplie 11669 par 3). Qu'est-ce que ça donne ? On retourne alors la machine et le résultat, 35007 se transforme en LOOSE, ce qu'on pourrait traduire par "salope" ! On est loin de Wing Commander, mais c'est un peu de là que tout est parti.

Cela dit, pour beaucoup, les choses sérieuses commencèrent en 1977-78 donc, avec le PET 2001, une nouvelle machine de Commodore, ou plutôt, de CBM, c'est-à-dire Commodore Business Machines (en opposition à International Business Machines qui fabriquait, avant guerre, des calculatrices mécaniques et autres machines à écrire). Regardez-moi cette merveille. On dirait une caisse de supermarché relookée par le décorateur de "Cosmos 1999"! De la machine à calculer d'origine, Commodore a gardé les touches colorées. Ça donne un aspect ludique à une bécane qui faisait encore plus peur à l'époque que l'ordinateur de nos jours. Cela dit, le clavier était assez étrange : il y avait de vraies touches, mais celles-ci ne s'enfonçaient guère plus que d'un demi millimètre. Le Pet 2001 disposait de 16 Ko de ROM, 8 Ko de RAM que l'on pouvait étendre à 32 Ko. La chose était architecturée autour d'un 6502 à... 1 MHz !

L'écran vert, intégré, affichait le mode "texte" en 40 x 24, et on "montait" en 80 x 48 avec les caractères "semi-graphiques". Il y avait un mode "vidéo inverse" mais tout se passait en majuscules uniquement. Le basic intégré utilisait un système de mot-clef, comme plus tard celui de C64. En version de base, cet engin de rêve disposait d'un lecteur de cassettes intégré. Celui qui n'a jamais lu le fatidique "load error on tape" ne connaît pas sa chance. En option, on pouvait rajouter un "8051", c'est-à-dire une unité de disquettes 5" 1/4 : simple face, simple densité et 140 Ko (et il exista même des lecteurs 8") ! Cela dit, le Pet était la première machine "sérieuse" que le particulier puisse s'acheter à l'époque. Certes, l'Apple apparut à peu près au même moment en Europe, mais la marque à la pomme était loin d'égaler la réputation du sérieux CMB. Quant aux engins en kit ou confidentiels sortis dès 1975 (Altaïr 800, Kim, etc.), ils sentaient encore par trop le bricolage.

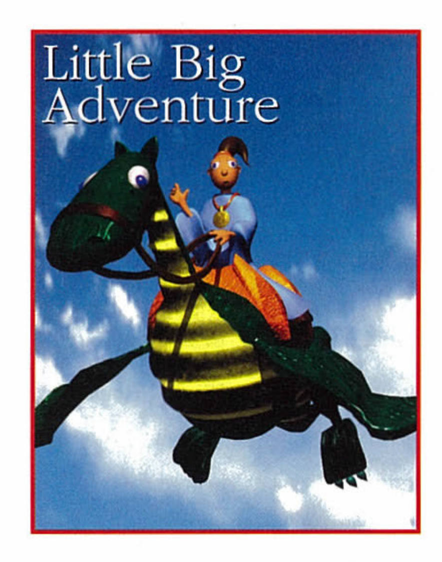
Une autre caractéristique qui fit la renommée du Pet – à tel point qu'on l'utilisait encore dans l'industrie et les labos après les années 80 – était l'interface IEEE 488 (prononcez I3E). Sorte de SCSI avant l'heure, le IEEE offrait de nombreuses possibilités connectiques avec les machines-outils programmables et les instruments de mesure "high tech". Jusqu'à ce que les logiciels pour Apple II inondent le marché (aidés en celà par un piratage à tel point organisé qu'on se demande si...), le Pet 2001 fut LA machine sérieuse par excellence.



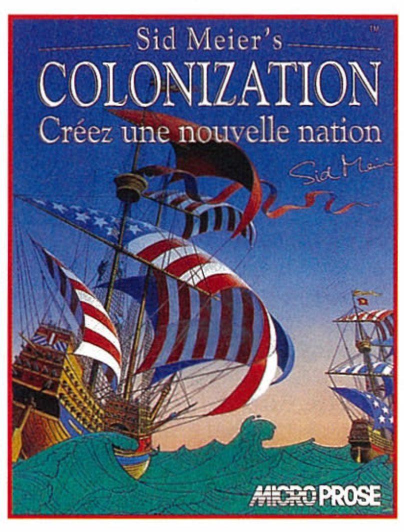
La calculette GL979R, équipée de batteries, fonctionnait sur secteur et non avec des piles. Autonomie très réduite, mais quelle révolution ! Loin des complexes et onéreuses Texas Instrument, ce petit engin se voulait grand public.

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT À
JOYSTICK

6 Mois d'abonnement à Joystick
+
Un des 2 meilleurs jeux de l'année



469 F*
PORT COMPRIS AU LIEU DE ~~659 F~~



445 F*
PORT COMPRIS AU LIEU DE ~~619 F~~

EN VOUS ABONNANT À JOYSTICK POUR 6 MOIS, VOUS RECEVREZ EN PLUS, LE JEU COLONIZATION (SUR PC OU CD PC) OU L.B.A. (SUR CD PC).
Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).
En vous abonnant à JOYSTICK, vous recevrez votre magazine chaque mois avant sa mise en kiosque. Vos P.A. seront prioritaires et gratuites, et vous bénéficierez de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYSTICK (votre pseudo devant impérativement être créé avant sur le 3615 JOYSTICK)
Vous pouvez acquérir séparément le jeu COLONIZATION au prix de 409 F. et L.B.A. au prix de 449 F (+ 30 F de port) et l'abonnement à 6 mois de JOYSTICK au prix de 180 F. L'offre d'abonnement de 6 mois, avec le jeu, est réservée à la France métropolitaine uniquement..

BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je m'abonne à JOYSTICK. Je recevrai les 6 prochains numéros + le jeu :
COLONIZATION sur : ☐ **PC** (CT 027 CC 57) ☐ **CD Rom** (CT 028 CC 57) au prix exceptionnel de **445 F** (au lieu de 619 F), port compris.
LBA sur : ☐ **PC CD-ROM** (CT 029 CC 57), au prix exceptionnel de **469 F** (au lieu de 659 F), port compris.

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE: .... CP : .... VILLE : ....

AGE : .... ORDINATEUR : .... PSEUDO* : ....

*À créer d'abord sur le 3615 JOYSTICK, pour pouvoir bénéficier du 3614. Ci-joint mon règlement à l'ordre de JOYSTICK.
Je retourne ce bon rempli et accompagné de mon règlement sous enveloppe timbrée à : JOYSTICK - ABONNEMENT - 90, rue de Flandre - 75947 PARIS CEDEX 19.

"Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."

EPSiS
La publicité à la carte

La diffusion télévisée d'une rencontre sportive dans le monde entier pose parfois des problèmes aux annonceurs : les panneaux publicitaires vantent des marques inconnues dans le pays recevant la retransmission ou bien tombent sous le coup de la législation. Heureusement, le système EPSIS y remédie à grand renfort de technologie de pointe.

Les sponsors et annonceurs, intimement liés aux manifestations sportives depuis le milieu des années 70, font désormais partie du paysage audiovisuel. Qu'il s'agisse de football, tennis ou Formule 1, les panneaux d'affichage fleurissent aux endroits stratégiques : entendez par là les emplacements susceptibles d'apparaître à l'écran. Bien entendu, pouvoir s'afficher à la périphérie d'un stade, d'un court ou d'un circuit automobile coûte fort cher, aussi faut-il frapper juste. Il s'agit de ne pas se tromper de cible. Victimes du succès de ce support, les annonceurs se trouvent confrontés à un problème paradoxal. Depuis l'avènement du satellite, difficile de localiser la cible. D'un côté, la diffusion à l'échelle de la planète d'une rencontre sportive laisse augurer d'une audience phénoménale, mais dans le même temps, le message se trouve noyé dans la masse : diversité de culture, de mentalité, de langues. Jusqu'à présent, la seule solution était de proposer un message publicitaire universel, ce qui réservait ce type de communication aux annonceurs connus à une échelle mondiale : Nike, Coca Cola, Canon, Mac Donald, Fuji, etc. Seules des marques aussi connues pouvaient prétendre "entrer en résonance" avec un tel auditoire, aussi hétéroclite soit-il.

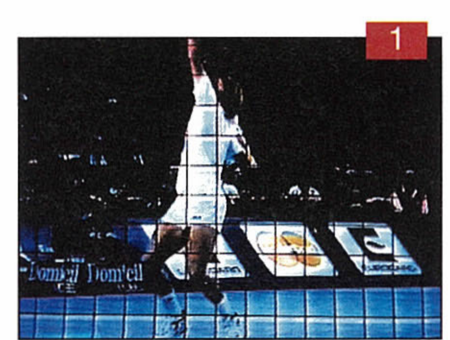
Retouche en temps réel

C'est là qu'intervient le système EPSIS, développé par Matra Cap Systèmes pour l'industrie aérospatiale, puis par Matra Hachette Multimedia dans le cadre du Lagardère Groupe depuis 1989.
EPSIS offre l'opportunité de disposer d'un affichage différent pour chaque pays. Grâce à EPSIS, il est possible "d'effacer" en temps réel une publicité – par exemple un panneau situé aux abords d'un court de tennis – et de la remplacer par une autre. Ainsi, un annonceur typiquement français peut-il communiquer sur son site, par exemple, à Roland Garros, alors que les téléspectateurs recevant la retransmission dans d'autres pays du monde verront à l'écran les annonces faites par des marques locales. Outre l'aspect stratégique, ce type de technologie permet également de jongler avec les différentes législations en vigueur dans les pays récepteurs. On pense immédiatement au tabac ou à l'alcool, dont les publicités dans certains pays étrangers peuvent être plus explicites qu'elles ne le sont en France. Autre avantage pour le propriétaire de l'espace, le même panneau d'affichage peut ainsi être vendu plusieurs fois. EPSIS ne s'arrête pas là, puisqu'il permet également d'imaginer un système d'affichage cyclique, une nouvelle affiche étant incrustée à intervalle régulier. D'autres projets, pour l'instant tenus secrets, sont à l'étude.
Ce miracle, qui nécessite l'intervention d'un matériel informatique de pointe, se fait en trois temps. Avant la retransmission, on "apprend" à EPSIS à reconnaître l'objet à modifier. Ensuite, en temps réel, un suivi d'objet (tracking), a lieu tous les 25e de seconde. Dans le même temps, le système gère un traitement d'obstacle afin de "détourer", toujours en temps réel, un joueur passant devant le panneau d'affichage. Enfin, le traitement de surface traite les changements d'angle de prise de vue, de façon à ce que le nouveau panneau soit incrusté avec une déformation ou un changement d'échelle lorsque la caméra zoome ou balaye le terrain. EPSIS tient dans une régie mobile, installé par exemple dans un véhicule de type Espace. Le système utilise des cartes propriétaires à base de DSP (Digital Signal Processor).

Attention aux dérapages !

Naturellement, une telle technologie ne doit pas être mise entre toutes les mains. Pour le moment, seule la 2D est traitée mais les concepteurs travaillent à une version du système qui pourra reconnaître des objets en 3D. On frémit d'avance en imaginant à quelles manipulations d'images en direct pourraient se livrer des journalistes ou des états peu scrupuleux, surtout en ces temps où les caméras de vidéo surveillance se multiplient comme de la moisissure. Avec une telle technologie, rajouter une barbe en temps réel à de jeunes maghrébins pourrait devenir un jeu d'enfant...
Très conscient du danger que peut représenter EPSIS dans une société basée sur l'image, les inventeurs travaillent en ce moment même à l'élaboration d'une charte qui évitera les débordements. Il est ainsi envisagé, lorsque EPSIS sera utilisé pour modifier des publicités, d'en avertir le téléspectateur au préalable. Pas question de commercialiser EPSIS. Le travail d'image aura lieu à la source, sur site. Le Lagardère Groupe garde un contrôle exclusif sur EPSIS. Il ne sera pas possible, à quelque autorité que ce soit, d'utiliser le système sans l'intervention ni le consentement de Matra Hachette Multimedia. Espérons qu'il en soit toujours ainsi

1 EPSIS se livre à une reconnaissance de l'image.
2 Aux États-Unis, la publicité Mastercard est remplacée par une affiche Nike, et un drapeau est inséré.
3 En Arabie Saoudite, le drapeau est changé et c'est Perrier qui remplace Nike, et tout cela en temps réel !

1


3


2


>>>>>> PRIX EN BAISSE <<<<<<
>>SUR TOUT LE CATALOGUE<<
POUR TOUTE FACTURATION SUPERIEURE A 300 F (PORT NON INCLUS) UN TAPIS SOURIS OU UNE DISQUETTE DEMO OFFERT(E)
POUR TOUTE FACTURATION SUPERIEURE A 600 F (PORT NON INCLUS) UN TAPIS SOURIS + UN JEU SURPRISE OFFERTS

JESSICO

POUR TOUTE COMMANDE AU DELA DE 2000 FRS POSSIBILITE DE FINANCEMENT TEL POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS

CD 32

CONSOLE +2 JEUX	1290
JOYPAD PRO CD32	185
SOURIS CD32	155
ALIEN OLYMPICS	195
ARCADE POOL	149
BANSHEE	205
BATTLE CHESS	150
BEAVERS	135
BENEATH A STEEL SKY VO	225
BRIAN THE LION	203
BUBBA AND STICK	135
CANNON FODDER	220
DIZZY ADVENTURES	169
DONK SPECIALE EDITION	262
DRAGON STONE	217
EVASIVE ACTION	210
FANTASY MANAGER	154
FIELDS OF GLORY VO	240
FIELDS OF GLORY VF	270
FLY HARDER	135
GUARDIAN	220
GUNSHIP 2000	215
HEIMDALL 2	245
INFERNO	NC
INTER. SENSIBLE SOCCER	195
INTER. WORLD OF SOCCER	NC
JAMES POND 2 ROBOCOD	99
JUNGLE STRIKE	216
KICK OFF 3	229
LABYRINTH OF TIME	189
LITIL DIVIL	249
LOST VIKKINGS	150
MANCHESTER UNITED	220
MARVIN MARVELOUS ADV	231
MEGARACE	270
MICROCOSM	289
MORPH	190
NICK FALDO GOLF	250
NO SECOND PRIZE	NC
PGA EUROPEAN GOLF	235
PIRATES GOLD	189
ROADKILL	200
RISE OF THE ROBOTS	225
SHADOW FIGHTER	NC
SIMON THE SORCERER	290
SKELETON KREW	270
SKIDMARKS	NC
SKIDMARKS 2	NC
SOCCER KID	248
SPEEDBALL 2	116
SUBWARS 2050	225
SUPER STARDUST	229
THEME PARK	270
TOP GEAR 2	250
TOWER ASSAULT	250
UFO	215
ULTIMATE BODY BLOWS	210
UNIVERSE	240
VIDEO CREATOR VO	280
VITAL LIGHT	250
WORLD CUP GOLF	NC

LA COMPILATION #1
CANNON FODDER+THE SETTLERS +TERMINATOR 2+CHAOS ENGINE
268 F

LA COMPILATION #2
MIG29+DIZZY ADVENTURES +BMX SIMULATOR+TENNIS+KONIX SPEEDKING
199 F

JEUX AG

ALIEN, OLYMPICS	195
ALIEN 3	210
ARMOUR GEDDON 2	150
BODY BLOWS GALACTIC	229
BRIAN THE LION	143
BUBBLE SQUEAK	220
CANNON FODDER 2	225
CHAMP. MANAGER ITALY VO	240
CHAMPIONSHIP DATA 94	140
CIVILISATION	229
CLUB FOOTBALL	210
CRASH DUMMIES	217
D-DAY	295
DARKMERE	205
DAWN PATROL	270
DRAGON STONE	225
DREAMWEB	270
ELFMANIA	199
EMPIRE SOCCER	195
EVASIVE ACTION	195
F1 GRAND PRIX VO	229
FIELDS OF GLORY VF	270
FIFA SOCCER	270
FOOTBALL GLORY VF	185
FRONT LINES	270
GENESIA VO	150
GOBBLINS 3	220
HEART OF CHINA VO	159
HEIMDALL 2	235
HIGH SEAS TRADER	270
INT. SENSIBLE SOCCER	150
JUNGLE STRIKE	200
K240	231
KING QUEST 6	231
MANCHESTER UNITED	190
MORTAL KOMBAT	209
MR NUTZ	190
NCAA BASKET	NC
NICK FALDO GOLF VO	150
ON THE BALL WORLD CUP VO	225
ON THE BALL LEAGUE VO	225
OVERLORD	231
PERIHELION	159
PGA EUROPEAN GOLF	235
PINBALL DREAM+FANTAZY	235
PINKIE	195
POWER DRIVE	230
PREMIER MANAGER 3	NC
QWICK	254
RISE OF THE ROBOTS	254
ROBINSON REQUIEM	240
RUFF AND TUMBLE	210
SABRE TEAM	NC
SENS. WORLD OF SOCCER	225
SETTLERS VF	275
SIERRA SOCCER	175
SKIDMARKS 2	231
STARLORD	250
SYNDICATE VO	150
TACTICAL MANAGER	205
THE CLUE	209
THEME PARK	260
TOP GEAR 2	210
TOWER ASSAULT	184
TRIPLE ACTION 7 COMPIL	180
UFO	240
UNIVERSE	215
WORLD CUP USA 94	190
ZEEWOLF	NC

JOYPAD PRO COMPETITOR
CD32/AG 185F

JEUX AG1200

ALADIN	225
ALIEN BREAD 2	249
BANSHEE	190
BRIAN THE LION	159
BUBBLE SQUEAK VO	203
CIVILISATION VO	289
COMMANDER BLOOD	NC
DETROIT	290
FIELDS OF GLORY	245
FOOTBALL GLORY	220
GUARDIAN	231
GUNSHIP 2000	NC
HEIMDALL 2	231
ISHAR 3	263
JUNGLE STRIKE	216
JURASSIC PARK	190
KICK OFF 3	231
LORD OF THE REALMS VO	250
LORD OF THE REALMS VF	320
ON THE BALL WORLD CUP VO	280
ON THE BALL LEAGUE VO	260
OSCAR	219
PGA EUROPEAN GOLF	235
PUTTY SQUAD	NC
RISE OF THE ROBOTS	273
ROBINSON REQUIEM VO	240
SABRE TEAM VO	205
SECOND SAMURAI	229
SIM CITY 2000 (4MO+DD)	239
SIMON THE SORCERER VO	319
SKELETON KREW	270
STAR TREK 25TH ANN.	270
STRIP POKER POT	270
SUBWARS 2050	265
SUPER STARDUST	265
THE CLUE	209
THEME PARK VF	275
TOP GEAR 2	210
TORNADO (DISQUE DUR)	285
TOWER ASSAULT	184
TRANSARTICA VO	120
UFO	240

BUDGETS AG

5 TH GEAR	90
ADAMS FAMILY	139
ALIEN BREAD 92	119
ALIEN BREAD 2	159
APIDYA	99
ARCADE POOL	120
ASSASSIN SP. EDITION	119
BLACK CRYPT	129
BODY BLOWS	129
CAESAR DELUXE	149
COMPIL COLLECTORS	169
DESERT STRIKE	149
DOGFIGHT VO	169
DUNE 2 VO	149
EPIC	149
EYE OF THE BEHOLDER 2	169
F117 A VO	169
FIREBLASTER	90
HEART OF CHINA VO	159
JUMP JET	90
KING QUEST 1,2,3 OU 4	149
LEISURE SUIT LARRY 1 OU 2 OU 3	149
LOOM	159
LURE OF TEMPRESS	149
MONKEY ISLAND 2 VO	169
OPERATION STEALTH	159
PIRATES	129
PGA TOUR GOLF VO	159
PRINCE OF PERSIA	129
PROJECT X	129
QUANTOX	90
REACH FOR THE SKIES	159
SHAOLIN WARRIORS	90
SHUTTLE VO	149
SIM CITY CLASSIC	149
SPACE QUEST 4 VO	169
SPACE STATION	90
STREET FIGHTER 2	129
STRIKER NF	119
WALKER	129
WARZONE	90
WOLF CHILD	109

PC

ACES OF DEEP	268
ALADDIN	231
ALIEN OLYMPICS	270
AL QUADIM VF	300
ALONE IN THE DARK 3	NC
ARCADE POOL	129
ARMOURED FIST VF	333
ARMOURED FIST VO	274
B WING	189
BATTLE BUGS	250
BATTLE DROME	NC
CANON FODDER 2	270
COLONIZATION	311
COMBAT CLASSICS 3	270
CORRIDOR 7	134
CYBERACE	130
DARK SUN 2 VO	309
DAWN PATROL VO	309
D DAY VF	329
DELTA V	311
DEFENDER OF THE EMPIRE	155
DUNGEON MASTER 2	308
EARTHSIEGE	308
ECSTATICA NF	340
F14 SCENARY	128
F1 GRAND PRIX	253
FIFFA SOCCER	272
FIGHTER WING	NC
FLIGHT OF AMAZONE QUEEN	NC
FLIGHT PACK	130
FS5 DATA CARRAIBES	154
HARPOON 2 V2.0	NC
HOCKUM KA 50	308
IRON CROSS	NC
KLICK & PLAY VO	274
LEGIONS	270
LEISURE SUIT LARRY 6	256
LION KING	209
LORD OF THE REALMS	341
MAGIC CARPET	NC
MANCHESTER UNITED 2	NC
MASTER OF MAGIC NF	290
NASCAAR RACING	251
NICK FALDO GOLF	130
ON THE BALL	259
OVERLORD VF	286
PIZZA TYCOON	347
POWER DRIVE	221
PREMIER MANAGER 3	270
PSYCHO PINBALL	270
QUARANTINE	274
RALLY	139
RISE OF TRIADS	NC
REUNION VO	180
ROBINSON REQUIEM NF	250
SEA WOLF	302
SPACE FEDERATION	248
SYSTEM SHOCK	286
THE SETTLERS	329
TIE FIGHTER	291
TRANSPORT TYCOON	309
UFO	270
ULTIMATE BODY BLOWS	199
UNIVERSE	274
WAR CRAFT	277
WING ARMADA	245
WING COMMANDER 3	NC
WORLD CUP YEAR 94	280

595 F
ACTION REPLAY
PC
ACTION REPLAY PC 4.0

CD ROM

360 COMPILATION	150
688 SUB ATT.+C. YEAGGER VO	199
ACES OF DEEP	320
AEGIS VO	275
ALIEN OLYMPICS	231
AL QUADIM VF	304
ALONE IN THE DARK 3	360
ARMOURED FIST	309
BATTLE BUGS	277
CIVILISATION+R.R. TYCOON	190
COLONIZATION	321
COMMANDER BLOOD	315
CORRIDOR 7	200
COVER GIRL STRIP POKER	130
CREATURE SHOCK	343
CYBERWAR	335
DARK FORCES 25TH ANNIV	NC
DARK LEGIONS	250
DARK SUN2	340
DELTA V	355
DOGFIGHT VO	169
DOOM2	391
DOOM UTILITIES	175
DRAGON LORE VF	368
DREAMWEB	342
DUNGEON MASTER 2	308
ECSTATICA	290
ENCORE COMPILATION	100
F117 A VO	169
FALCON GOLD	300
FIFA SOCCER	251
FIGHTER WING	NC
FLIGHT PACK	130
FRONT LINES	308
GABRIEL KNIGHT VF	291
HIGH SEAS TRADER	308
INFERNO	363
JUNGLE STRIKE	270
KING QUEST 7	NC
KING QUEST COLLECTION	312
KLICK & PLAY VO	358
KYRANDIA 3	242
LBA	384
LEISURE SUIT LARRY 6	250
LIVE ACTION FOOTBALL	308
LORD OF REALMS VO	271
MAGIC CARPET VF	370
MAGIC CARPET VO	331
MASTER OF MAGIC	NC
MEGARACE	130
NASCAAR RACING VO	267
NASCAAR RACING VF	314
NHL HOCKEY 95	298
N. MANSELL+ZOOL+LOTUS	186
NOVA STORM	309
PINBALL DREAM DELUXE	216
PIRATES GOLD VO	169
PIZZA TYCOON	347
POWER DRIVE VO	221
PRIVATEER+STRIKE COM.	332
QUARANTINE	280
RALLY VF	175
RALLY VO	140
RISE OF THE ROBOTS	305
SAGA OF ACES	314
SAM & MAX VF	329
SPACE PILOTS	223
STAR LORD VF	397
SUBWAR 2050+DATA	284
SYSTEM SHOCK	NC
TFX	320
THEME PARK	347
TRANSPORT TYCOON	322
UFO	252
ULTIMATE BODY BLOWS	198
UNDER A KILLING MOON VF	380
US NAVY FIGHTERS VO	331
VOYEUR VO	296
WAR CRAFT	277
WING ARMADA	307
WING COMMANDER 1+2	290
WING COMMANDER 3	NC
WOLF PACK VO	245
X WING COLLECTION	328
ZEPPLIN	289
PLAYTOON / CHAMPIGNAC	270
PLAYTOON / ONCLE ARCHI	270

ACCESSOIRES AMIGA

EXT. 512K AG 500	229
EXT. 512 K + H	289
EXT. 1 MO AG 500+	399
EXT. 1 MO AG 500	450
EXT. 1,5 MO AG 500	799
LECT. INT. AG 500	469
LECTEUR EXTERNE 3,5"	490
ALIMENTATION AG	349
COPIEUR SYNCHRO XPRESS	299
INTERFACE MIDI 3+1	199
CRAYON OPTIQUE	299

PC

DISQUE DUR 250 MO	1355
DISQUE DUR 420 MO	1775
SCAN. COUL. 400DPI	1985
ENCEINTES 25W	385
S. BLASTER PRO	611
S. BLASTER 16 ASP MCD	1379
S. BLASTER AWE 32	2205
JOY. TOPSTAR	259
JOY KONIX	168
JOYPAD 4 BOUTONS	139
THRUSTMASTER STICK	589
THRUSMASTER GAZ	969
SOURIS 3 BOUTONS	70

DIVERS AG/ST

SOURIS	155
ADAPTATEUR 4 JOY	95
KONIX SPEEDKING	95
KONIX SPEEDKING AUTO	100
KONIX NAVIGATOR	115
QJ SUPERBOARD	135
QJ TOPSTAR	199
DISK 3.5" DF DD	35
DISK 3.5" DF HD	40
ETIQUETTES 3.5" X100	40
BOITIER 50 DISK	59
MICRO KIT NETTOYAGE	99

AG 600 & 1200

CARTE ACCEL. 1220/28 + 4MO	2190
CARTE ACCEL. 1220/28 + 8MO	NC
EXT. 8 MO AG1200	3060
EXT. 4 MO AG1200	1850
EXT. 1 MO AG600	429
EXT. 1 MO AG 600+H	499
LECT. INT. 600/1200	589
KIT OVERDRIVE A600/1200	750
OVERDRIVE +DD 280MO	1990
OVERDRIVE +DD 420MO	2490
LECTEUR CD DOUBLE VITESSE	1990
OVERDRIVE + CD + DD 280MO	3890
OVERDRIVE + CD + DD 420MO	4390
INTERFACE MIDI A1200	240

BUDGETS PC

CASINO NIGHT WIN	129
D GENERATION VO	159
DOGFIGHT VO	169
F117 A VO	169
F15 STRIKE EAFLE 2 VO	169
F19 STEALTH FIGHTER VO	169
GREAT NAVAL BATTLE VO	149
HEART OF CHINA VO	159
INDIANAPOLIS 500 VO	149
LEISURE SUIT LARRY VO	129
MONKEY ISLAND 2 VO	169
PGA TOUR GOLF	159
PIRATES GOLD VO	169
PRINCE OF PERSIA	129
PUZZLE POWER	129
REACH FOR THE SKIES	159
ROBIN HOOD VO	159
SIMANT VO	159
SHUTTLE VO	159
SPACE QUEST 4 VO	169
STUNT CAR RACER VO	99
WING COMMANDER VO	169

MAGASIN au 130 BD MADELEINE 06 000 NICE

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 — 36 15 JESSICO — ☎ 93.97.22.00

EXPEDITION: COLISSIMO — FAX 93 97 07 00

TITRES	Qte	Prix	Montant

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total	
Port	
Total	

02 / 02

❐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE
❐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
❐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB .... Exp . . / . .

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
C. P. .... VILLE ....
TEL : .... SIGNATURE:

PORT		
	LOGICIELS, JEUX	30 F
	IMPRIMANTES, CONSOLES	60 F
	ORDINATEURS	90 F

PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 39F

Goûtez la pomme

Car ce mois-ci, il y en a pour tous les goûts et même pour tous les âges. Du sexe, de la violence, de la stratégie, des réflexes et un jeu de construction.

MACPLAY

Disquette

Wolfenstein 3D





Halten Sie !

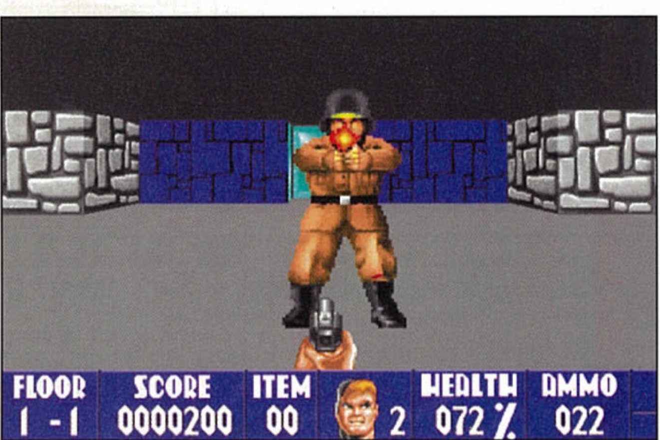
Il y a quelques jours, vous avez été choisi pour une mission de reconnaissance d'une extrême importance : vous infiltrer dans la forteresse nazi et trouver les plans de l'opération Eisenfaust. Hélas, vous vous faites capturer et vous vous retrouvez en prison pour y être exécuté. Vous devez vous échapper, car vous seul savez où se trouvent les plans, et sans eux les alliés sont perdus. Vous allez donc affronter les horreurs de la prison connue sous le nom de... Wolfenstein.

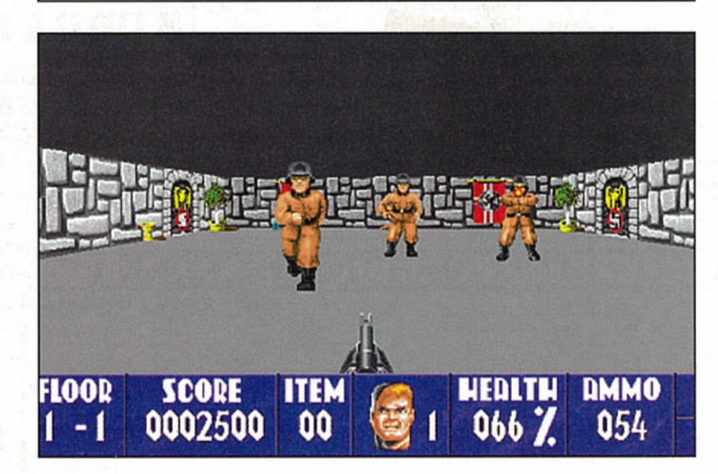
C'est ainsi que commence l'exploration des 30 niveaux infernaux de Wolfenstein 3D. Au cours de votre mission, vous collectionnez des armes de plus en plus puissantes, telles que lance-missiles et autres mitrailleuses lourdes. Vous découvrez également des passages secrets. Malheureusement, leur recherche se révèle fastidieuse, car on est parfois réduit à longer les murs en appuyant sur la touche d'action pour les trouver. Autre défaut, les degrés de rotation sont trop importants, ce qui rend la visée difficile. Enfin, les musiques, trois au total, sont rythmées. Selon votre configuration, vous pourrez choisir entre plusieurs tailles d'écran. Le jeu est optimisé pour PowerMac. Si vous avez envie de vous défouler, Wolfenstein 3D est, de par sa simplicité, un bon jeu d'arcade.







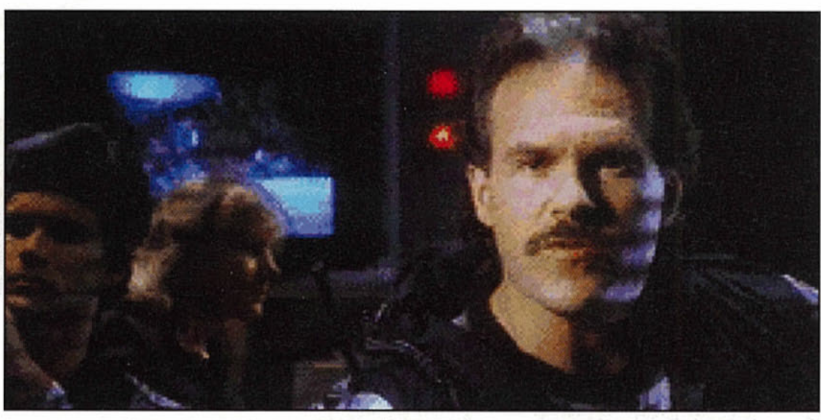




DIGITAL PICTURES

CD Rom

Night Trap



Pièges en vidéo

Il y a quelque temps, cinq adolescents ont disparu près de la maison des Martin. Après enquête, le SCAT (Special Control Attack Team) a découvert que les jeunes gens avaient été invités chez les Martin. Cinq nouvelles (futures) victimes sont en route, et parmi elles se trouve Kelly, un agent du SCAT. La maison est équipée d'un système de surveillance vidéo constitué de 8 caméras, et d'un système de pièges pouvant être activé à distance. Kelly a installé une dérivation sur le circuit, ce qui vous permet d'en prendre le contrôle. Enfin, les pièges sont protégés par un système de code de couleur (6 au total). Votre mission consiste à protéger Kelly et les membres du SCAT, à capturer les intrus à l'aide des pièges et à protéger les adolescents.





L'interface est très simple : vous disposez d'un panneau permettant de sélectionner les caméras, d'un "piège-o-mètre" indiquant le moment opportun pour déclencher le piège, ainsi que d'un bouton d'activation des pièges. Tout cela serait simple si des petits malins ne s'amusaient pas à modifier le code d'accès aux pièges. Il vous faut donc suivre les conversations (en anglais) de tout ce petit monde pour découvrir ce qui se passe. De plus, tout se passe en temps réel. Heureusement il est possible de sauvegarder à tout moment. Côté technique, le jeu propose, selon votre machine, deux tailles de vidéo (272 x 136 ou 544 x 272) et adapte l'interface en conséquence. Il y a plus de 90 mn de vidéo "interactive"... et nécessite donc 2 CD ! Certaines scènes sont à la limite du gore, et le jeu est d'ailleurs déconseillé au moins de 17 ans... À réserver aux amateurs de vidéo-aventures-où-il-faut-cliquer-au-bon-moment.

STARPLAY

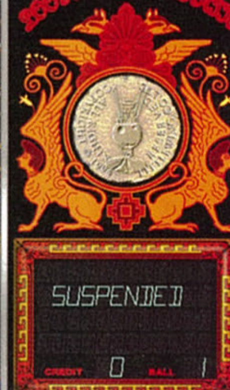
CD Rom

Loony Labyrinth

La Rolls des flippers

Après Tristan, l'adaptation d'Eightball Deluxe et Crystal Caliburn (mais où est donc passé Royal Flush ?), l'équipe de LittleWing vient de donner le jour à Loony Labyrinth, et naturellement il s'agit là encore d'un jeu de flipper. Si le dernier en date (Crystal Caliburn) inaugurait les rampes verticales, l'agencement du plateau de Loony Labyrinth est principalement construit autour de trois de ces rampes auxquelles s'ajoute une rampe latérale. LittleWing dispose d'un moteur désormais rodé – le réalisme est parfait, on joue véritablement à un flipper – et peut aujourd'hui se concentrer sur les éléments secondaires (les effets sonores, les commentaires digitalisés, un troisième flipper dans la partie supérieure du plateau) et sur le "scénario". Et c'est justement là qu'on peut faire des reproches à Loony : il est beaucoup trop facile. Nous sommes d'accord, aucune loi au monde ne dit qu'un jeu doit être difficile, on doit s'amuser, d'accord, d'accord. Mais de là à pouvoir jouer près d'une heure sur une même partie, en décrochant le multiball et l'extraball à tire-larigot, non. Tenez, pour information, le record de la rédaction est de 1 735 413 010 (et encore, après avoir volontairement perdu les 5 balles qui restaient). D'ailleurs, l'éditeur a reconnu ce défaut et prévoit une mise à jour pour le corriger : première mondiale, des joueurs demandent à ce qu'on leur complique le jeu, l'antithèse de notre rubrique Jeux Crack !





Flashback

Out of The Sun et Warlords 2 sont d'ores et déjà dans les rayons des revendeurs spécialisés, tandis que Sim Town, Wolfpack (de Novalogic) et Night Trap, tous trois sur CD-Rom, seront disponibles dans les prochains jours.

Marathon

est sorti en version complète aux États-Unis, nous testerons le mois prochain ce qui sera vraisemblablement l'un des très grands jeux 1995.

Après Rebel

Assault, LucasArts devrait s'attaquer à l'adaptation de X-Wing sur Mac.

L'équipe de Joy

accueille un nouveau venu, Tibérius, chargé de tester les jeux Mac.

Le prochain jeu

de Digital Picture (Night Trap) est un jeu de tir qui s'appelle Corpse Killer.

SSG

Disquettes

Warlords II

Guerre et paix

Voici enfin la version améliorée de Warlords. Warlords II (original, non ?) est un jeu de stratégie dans lequel huit joueurs s'affrontent pour construire, ville après ville, leur empire. Plusieurs scénarios sont proposés, mais il est possible d'en créer de nouveaux. De nombreuses options ont été ajoutées. Par exemple, l'option "carte cachée" permet de découvrir les terrains au fur et à mesure de votre progression. Plusieurs niveaux de jeu sont proposés, mais vous pourrez créer les vôtres : vous pouvez par exemple régler l'intelligence de l'ordinateur, utiliser la diplomatie, choisir la production de chacune des villes. Vous commencez avec un héros et une capitale. À chaque nouvelle ville conquise, vous pouvez l'occuper, mais aussi la piller, la mettre à sac, ou même la raser. Au fur et à mesure de votre progression, votre personnage acquiert de l'expérience et donc de nouvelles capacités. Le jeu possède une interface exemplaire : les fenêtres de jeu et la carte sont redimensionnables, les palettes flottantes contiennent les actions courantes et les informations pratiques. L'activation des bulles d'aide (ou l'appui sur la touche "ctrl") affiche les informations sur l'endroit où pointe le curseur ; on peut par exemple savoir si des ruines ont été explorées. Vous pouvez jouer sur un réseau (en EMail) pour peu que vous possédiez PowerTalk (en standard dans le système 7.5). Les parties peuvent même être sauvegardées au format PC ! Warlord II fonctionne en natif sur PowerPC. Allez, deux petits conseils: pensez à visiter tous les temples et ruines, et produisez des armées pouvant voler ; votre héros se déplacera plus vite, et en mode "carte cachée", l'exploration sera plus rapide. Pas de doute, Warlords II est, dans sa catégorie, un excellent jeu.



ASTUCES

FLASHBACK : LES CODES

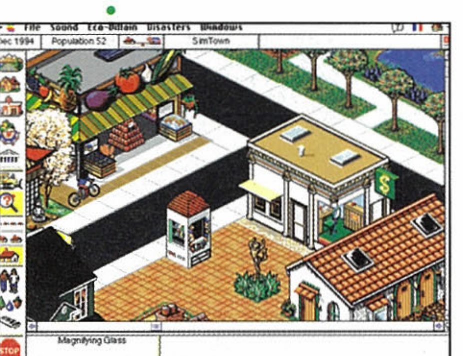
Niveau facile : Quench, Ghost, Legend, Sphere, Bullet, Disrupt, Trauma

Niveau normal : Hick, Frgo, Jerk, Koik, Kimo, Ledux, Mordo

Le dernier niveau : O....E : "qui n'est pas transparent".

WOLFENSTEIN 3D

Codes à taper pendant le jeu : appleiigs (révèle les passages secrets, à taper plusieurs fois au cours de votre exploration), burger (toutes les armes avec le plein de munitions), ledoux (vies et munitions infinies), mccall (passe au niveau suivant), seger (toutes les clés), wowzers (le plein de munitions).



MAXIS

CD RIOM

Sim Town

Plus stressant que le Playmobil

Après Sim City et Sim City 2000, voici la première simulation de ville destinée aux plus jeunes. Maxis a tâché de simplifier le fond pour s'intéresser davantage à la forme. Le joueur de 8-12 ans n'aura pas 36 000 paramètres à surveiller, il lui suffit de préserver l'environnement et d'assurer le bonheur de ses administrés. Ainsi passera-t-il plus de temps à soigner l'aspect de sa ville, et là il y a de quoi faire : il dispose d'une bibliothèque très variée de décors, d'habitations de tous styles (du japonais au cottage pur british), de commerces, d'industries et de bâtiments publics. Le nenfant clique sur le détail d'une construction et obtient une animation, tout le jeu est bourré de gags visuels et sonores inattendus. Détail amusant, les bâtiments peuvent se dégrader au fil du temps et des catastrophes. Cerise sur le gâteau, il est permis de mater méchamment à l'intérieur des habitations, un clin d'œil appuyé à l'ancêtre Little Computer People! Hélas, il est possible que le jeune joueur soit agacé par la lenteur du jeu – même sur Power Mac – et par certains défauts (impossible de construire sur un terrain si un personnage s'y promène, lenteur affectant les actions à la souris, plantages dans certaines animations, etc). Il faudra de toute façon attendre une version française...

READY SOFT

CD ROM

Dragon's Lair

La chasse au dragon est ouverte

La pauvre princesse Daphné a été kidnappée, et vous, Dirk le téméraire, devez la délivrer.
Le jeu est en fait un dessin animé interactif, mais la seule chose à faire consiste à appuyer sur la bonne touche de direction (ou d'action) au bon moment. L'animation est très rapide, le jeu est en français, et vous avez le choix entre deux tailles d'écrans (320 x 200 ou 640 x 400). Les graphismes sont de bonne qualité (bien que les couleurs soient un peu pâles). Le jeu est beaucoup trop rapide pour être agréable à jouer, et son seul intérêt réside dans les graphismes de Don Bluth.



Gamme THRUSTMASTER
- F-16 FLCS : ....1070 F^TTC
- F-16 PQS : ...............N.C.
- FCS PRO. : ....890 F^TTC
- FCS : ....590 F^TTC
- FCS Macintosh NEW ! .950 F^TTC
- WCS Mark II : ....920 F^TTC
- Chip Update pour Wcs Mark II NEW ! ....375 F^TTC
- WCS Macintosh : .....680 F^TTC
- RCS PC & Mac. : ......990 F^TTC
- FT1 + F1 Grand Prix : .1.150 F^TTC
- Carte joystick ACM : 260 F^TTC
- Cockpit F-16 : **nous consulter**

Gamme SUNCOM
- G-Force : ....580 F^TTC

Gamme CH PRODUCTS
- Flight Stick Pro : ....550 F^TTC
- Virtual Pilot : ....610 F^TTC
- Virtual Pilot Pro: ....850 F^TTC
- Virtual Pro Pédal : .......N.C.

R&R
- **Carte EPIC R&R : .........N.C.**

Gamme THUNDERSEAT
- Virtual Reality Chair : 3 400 F^TTC

Gamme FLIGHT LINK
- Module AV-C : ....8.900 F^TTC
- Palonnier : ....2.000 F^TTC

Logiciels
- 1942 : ....399 F^TTC
- Aces over Europe : ..349 F^TTC
- F-14 Fleet Defender :399 F^TTC
- F-15 Strike Eagle III :149 F^TTC
- Tornado + Desert Storm : ....349 F^TTC
- Falcon Gold CD DF : ....399 F^TTC
- FS5 VF : ....379 F^TTC
- ATP East West CD : ....850 F^TTC
- Tornado + Falcon 3 : ...349 F^TTC
- Hokum KA-50 : ....379 F^TTC
- Overlord : ....379 F^TTC
- Space Simulator : ....379 F^TTC

Scénarios & utilitaires Flight Simulator
- West Indies : ....280 F^TTC
- F.F.S. : ....249 F^TTC
- Scenery Italy 1.2 (français) : ....329 F^TTC

Prix indicatifs au 1/10/94 susceptibles de changements en fonction des fluctuations monétaires

Désignation	Qté	Prix unitaire	Montant

Frais de port : Logiciels + 22,00F Colissimo
• Matériel + 30,00F Colissimo • DOM - CEE - Suisse + 60,00F

Total :

BON DE COMMANDE

A expédier sous enveloppe affranchie à **EURO-SIMULATION** 5, rue André Massin 10120 Saint-André Les Vergers.
Règlement par ❑ mandat ❑ chèque (à l'ordre de Euro-Simulation) ❑ contre-remboursement (80 F en sus).

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Ville : ....Code postal : ....Tél. (facultatif) : ....

PAR OLIVIER PREZEAU

Les micros se consolent

Même si la Playstation de Sony n'est sortie qu'au Japon, même si l'on ne la trouve que pour 4 500 francs (au lieu de 2 500 francs là-bas), même si elle est en rupture depuis un mois, eh bien voilà, je vous en parle dans un mini-dossier car cette nouvelle console est en train de révolutionner notre petit monde si tranquille depuis deux-trois ans. C'est parti pour la PS-X...

La playstation est sortie au Japon

FICHE TECHNIQUE

CPU	(Central Processor Unit) : 32 bits RISC (processeur R3000A) 30 Mips Fréquence d'horloge : 33,8688 MHz Mémoire cache : 4 Kb Data cache : 1 Kb
RAM	(Random Access Memory) : Mémoire principale : 16 Mb Vram : 8 Mb Mémoire son : 4 Mb
GPU	(Graphic Processor Unit) : Palette: 16,7 millions de couleurs Sprites : 4 000 sprites affichables au maximum sans ralentissement (en 60 images par seconde) Résolution de l'écran : de 256 x 224 à 640 x 480
GTE	(Geometric Transforming Engin) : Nombre de polygones par seconde : 340 000 Gestion hard des polygones : texture mapping, flat shading, Goureau shading.
SPU	(Sonor Processor Unit) : ADPCM 24 voies Sampling : 44,1 KHz Digital effects (digitalisation 16 bits)
MDEC	(Data Extended Compression) : Norme JPEG

Comme je vous le disais le mois dernier, la PS-X, la 32 bits de Sony, est sortie le 3 décembre au Japon. Les 100 000 premières pièces sont parties en une journée et, depuis, la machine est en rupture. Des ventes sauvages ont lieu çà et là, mais il est vraiment difficile pour un Japonais de base de trouver une PS-X en ce moment au pays du soleil levant. Les 100 000 autres machines prévues pour janvier sont toutes en précommande, et Sony ne prévoit d'autres unités que pour mars, date de la commercialisation grand public. En France, ce n'est même pas la peine d'espérer trouver des machines import en masse, car on s'arrache les quelques exemplaires entre 4 000 et 5 000 francs. La PS-X est donc pour l'instant une console qui n'existe pour ainsi dire pas encore. Pas de panique cependant, Sony compte distribuer l'engin courant octobre 95 en France. On peut donc commencer à rêver sur cette console qui va enfin tenter les passionnés de micro que vous êtes, tant la qualité de ses jeux est exceptionnelle. La machine se présente comme un lecteur de CD-Rom avec deux prises manettes surmontées de deux emplacements pour insérer des cartes mémoires. À l'arrière de la bête, on trouve des sorties vidéo qui permettent de brancher la console sur une télé NTSC avec prises RCA, en VHS et même avec un câble péritel qui est déjà distribué au Japon. Bref, la machine sera compatible avec toutes les télés du monde. Par contre, la compatibilité des jeux ne sera pas assurée, loin de là. Il faut donc déjà se méfier. D'autres sorties prévoient de connecter deux machines et même de connecter un modem ou un disque dur. La machine compte déjà une quinzaine de jeux sortis dont je vous ferai le détail le mois prochain. En attendant, voici déjà la présentation des deux jeux que tout possesseur de PS-X se doit de posséder.

TOH SHIN DEN

Editeur : Takara • Sorti le 1er janvier

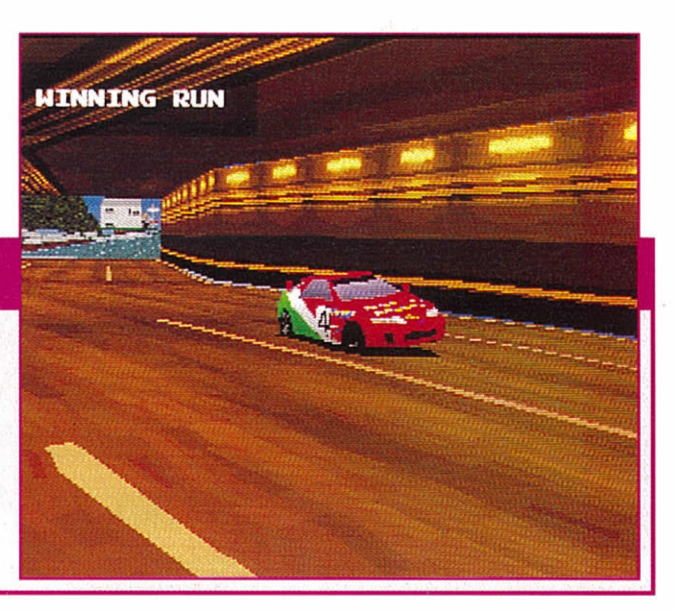
Toh Shin Den n'est pas un jeu de baston parmi tant d'autres, c'est LE JEU de ce début d'année au Japon. Il faut savoir que son éditeur Takara s'est spécialisé depuis longtemps dans les conversions de beat-them-up venant de la Néo Géo. Depuis que Saurus s'accapare les conversions des derniers titres sortis chez SNK, Takara a décidé de s'attaquer à un nouveau marché, celui de la baston sur PS-X par exemple. Au vu de ce premier essai, on ne peut que se féliciter de ce choix. Toh Shin Den propose le même principe de jeu que le célèbre Virtua Fighter, mais avec des textures, des coups spéciaux par milliers et surtout des armes, des effets spéciaux, bref, un régal sur 32 bits. À ne louper sous aucun prétexte.











RIDGE RACER

Editeur : Namco • Disponible

Si Toh Shin Den est LE JEU de baston sur PS-X (remarquez, il n'y en a qu'un dans le style 3D), Ridge Racer est LE JEU de course de bagnoles ! Et vous connaissez certainement davantage Ridge que Toh, si vous approchez quelquefois les salles d'arcade. Cette nouvelle génération de courses (avec Daytona USA de Sega) a définitivement enterré le Virtua Racing qui nous avait tourné la tête l'année dernière. Cette fois, les textures sont là et le réalisme quasi total. Et le pire, c'est que la conversion est complètement démentielle. Même les plus sceptiques des testeurs de Joystick sont d'accord avec moi sur cette conversion ultra réussie. Nascar est loin derrière, bien que l'aspect simulation ne soit pas mis en avant dans Ridge.

Game Boy : adaptations micro tous azimuts !

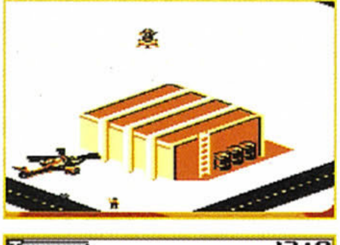
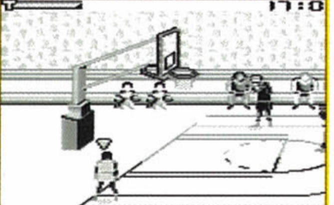
DESERT STRIKE

EDITEUR : OCEAN

NBA JAM

EDITEUR : ACCLAIM

Deux jeux Game Boy ce mois-ci sont à acheter obligatoirement. Comment en effet ne pas céder au plaisir de pouvoir emmener un Desert Strike partout avec soi. Même chose pour cette superbe conversion de NBA Jam qui garde tout son punch sur le petit écran de la Game Boy. Les sprites sont complètement discernables, et l'animation tellement fluide que l'on n'éprouve aucune gêne à jouer à ce jeu de basket façon arcade. Dans le cas de Desert Strike, on retrouve exactement le même principe, le même esprit et surtout la même qualité que sur micro ou console. L'intérêt de ce dernier vaut vraiment le déplacement.



Le jeu Super Nintendo du mois

SUPER PUNCH OUT

EDITEUR : NINTENDO

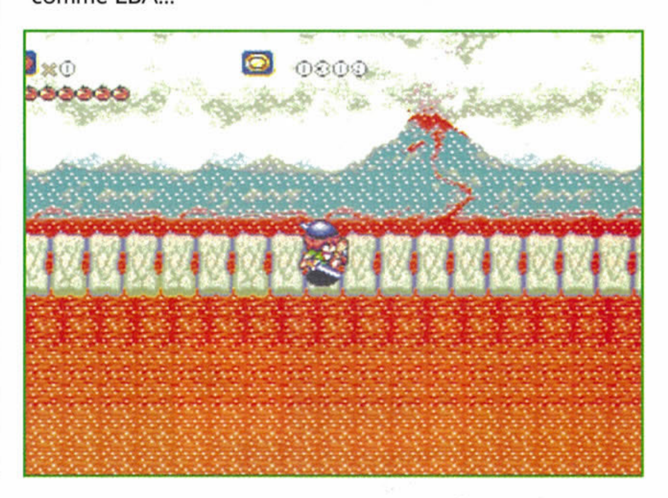
Il fallait bien trouver un jeu à vous mettre sous la dent en cette période de vaches maigres. Voilà qui est fait avec un jeu plutôt pour les plus jeunes, mais qui permet de se défouler quand on est énervé. Alors voilà, vous pouvez, grâce à Super Punch Out, vous mettre à la place directe d'un boxeur qui boxe. On joue donc "comme si on y était" en transparence. Le jeu est bien réalisé et bourré d'humour. Il est clair qu'il ne s'agit pas d'un jeu très varié, mais il a le mérite de défouler. À utiliser lorsque vous traversez une crise de mysticisme ou que vous vous posez trop de questions métaphysiques.

Le jeu Megadrive du mois

SOLEIL

EDITEUR : SEGA

Enfin un jeu d'aventure à la Zelda sur Megadrive, c'était pas trop tôt ! Soleil est moins fouillé que son homologue sur Super Nintendo, mais régalera les amateurs du genre. Il est totalement en français et propose une difficulté progressive, difficulté qui ne vous arrêtera sans doute pas, vous qui terminez des jeux comme LBA...



LE COIN DES BRICOLOS : SN PROGRAMPAD

Vous cherchez une manette intelligente, un truc qui vous rappelle votre petit micro chéri. Vous voulez avoir l'impression de programmer vos coups spéciaux à la manière d'une programmation visuelle comme sous Windows avec Visual Plâtre Basic Moulage ? Rien de plus simple, lancez-vous dans le Programpad sur Super Nintendo ou Megadrive. Ce paddle, outre les classiques auto-fire réglable, fonction ralentie, sélection de chaque bouton, propose de programmer des séquences de touches (comme les fameux Bas, A, Droit, B, Select, Choucroute), afin de les réaliser ensuite en ne pressant qu'une seule touche. Quatre touches spéciales sont ainsi prévues à cet effet autour des touches normales. Un petit écran placé sur le paddle vous permet de visualiser votre programmation. On trouve ces paddles magiques à la Fnac, au Virgin Megastore et chez Micromania (249 francs chez ce dernier, le moins cher).

Manic Media Productions

Lord Casque Noir



Un circuit imprimé à fond la caisse !

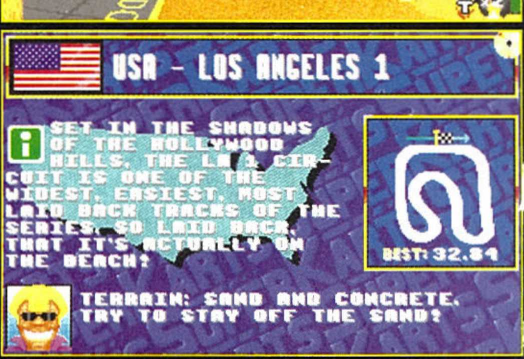
Suite au retard pris dans le développement de SuperKarts, nous avons décidé de vous en reparler, et ce pour deux raisons. La première, c'est que le jeu sort le mois prochain (cette fois c'est sûr, sinon je me lave pas pendant un an), la seconde c'est qu'à un mois près, au moment où j'écris cette ligne tout du moins, a eu lieu le Master Karting Indoor de Bercy, un endroit rêvé pour interviewer notre champion du monde de kart, David Terrien. Mais assez d'explications, et revenons au sujet principal : SuperKarts.

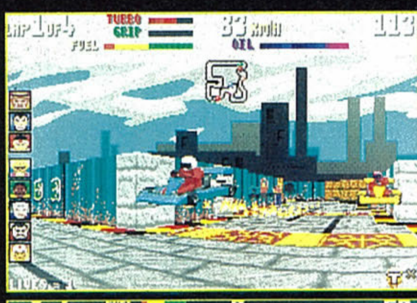


Une jouabilité améliorée

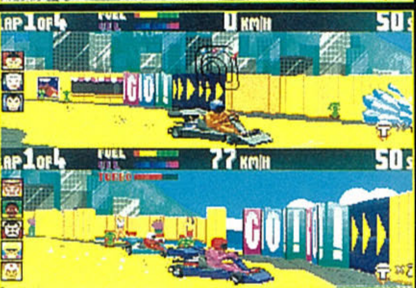
Les différences entre la préversion d'il y a quelque temps et celle-ci ne sautent pas tout de suite aux yeux. La plus grosse reste en tout cas la place qu'occupe le soft, puique l'on est passé de 4 mégas à 148, d'où la version CD-Rom. Comme ce changement le laisse aisément penser, le nombre de parcours a augmenté pour atteindre le nombre de 16 circuits. Leur style varie selon le pays visité, et ils comprennent désormais des tremplins, des obstacles, des flaques d'eau, des tâches d'huile et bien d'autres choses encore. Selon la texture employée (herbe, terre, goudron), le comportement des karts s'en voit logiquement modifié. Quel que soit le pays en question, le graphisme reste toujours des plus plaisant, avec des agencements de couleurs donnant un certain aspect "console". Les textures employées sont ainsi très attrayantes, et l'on peut voir, sur les bords de la route, divers panneaux publicitaires et des objets comme des colonnes, des pots de fleurs, des Schtroumpfs empaillés, des poulpes et toutes sortes de conneries de ce style (bon, j'avoue, il n'y a pas de poulpe mais il y a des cochons volants et aussi des pingouins en caleçon). Les adeptes de Mario



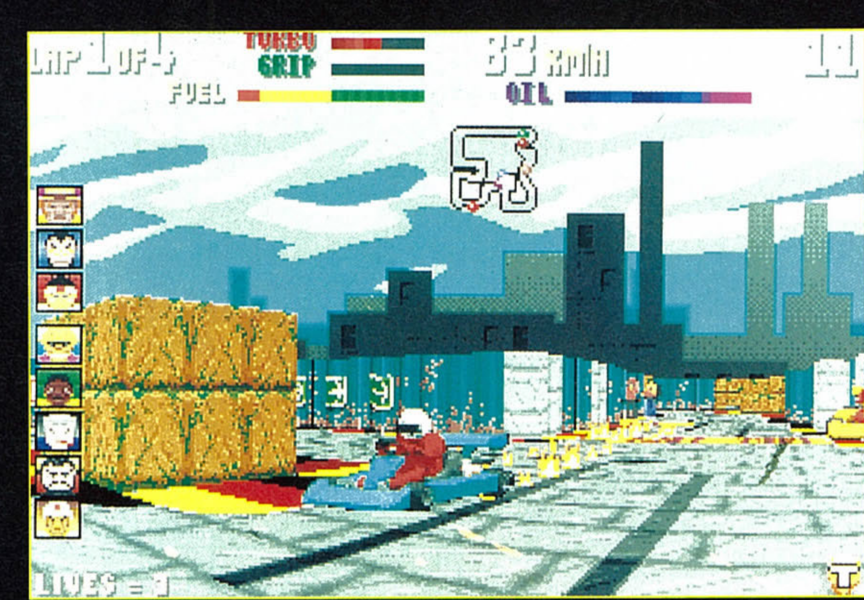




Les tremplins permettent aussi de récupérer des bonus situés en hauteur.



On peut jouer à deux sur un même écran ou à huit en réseau.



SuperKarts ne manque pas d'effets impressionnants tels que des flammes sous les roues lorsqu'on enclenche le turbo.

Kart y retrouveront, sans l'ombre d'un doute, quelques ressemblances.
Mais ne vous y trompez pas, SuperKarts n'est pas qu'un simple jeu d'arcade. Les réactions des karts sont proches de la réalité, si l'on en croit notre ami David Terrien. Freinages, contre-braquages, il ne manque plus que le siège qui bouge et l'odeur d'essence brûlée. Reste qu'il faut posséder un ensemble volant/pédalier pour en profiter pleinement. En ce qui concerne les fonctionnalités du jeu, l'option "jeu à deux sur un même écran" est maintenant accessible. Autant vous dire que c'est carrément génial et que ça ne ralentit en rien la machine. Bien que la visibilité soit réduite de moitié (logique, non ?), la jouabilité n'en pâtit pas le moins du monde. Voilà donc un excellent point. En contrepartie, il semblerait (mais c'est pas sûr) que la version "8 joueurs réseau" soit une version spéciale du produit, aucun menu n'étant prévu à cet effet. De même, on ne sait pas encore sur quel type de réseau le programme tournera. Pour des raisons inexplicables, la version "256 joueurs sur un même écran" a, quant à elle, définitivement disparu. Les nombreux angles de vue sont toujours présents,



Les décors varient beaucoup selon les pays.



Les réactions des karts ne sont pas les mêmes selon la texture du sol.

Alain Prost Le quadruple Champion du Monde est finalement arrivé derrière Schumacher, comme quoi il a bien fait de se retirer de la F1.

L'Elf Master Karting Indoor de Bercy

Si vous êtes un fervent admirateur du sport automobile, vous avez certainement regardé le second tournoi de karting de Bercy. Les 17 et 18 décembre derniers étaient donc réunis les meilleurs pilotes français de karting, mais aussi les plus grands du monde de la Formule 1 : Alain Prost, Schumacher, Barrichello, Coulthard, Verstappen... la liste est longue et ô combien prestigieuse.
Tout ce beau monde s'est livré à une bataille sans merci au travers de courses animées. Bien entendu, Virgin en a profité pour présenter sont SuperKarts au public présent lors de la compétition, par l'intermédiaire de l'écran géant de Bercy et grâce aux prestations de David Terrien. Il faut reconnaître que pour la présentation de SuperKarts, c'était quand même l'endroit rêvé. Vu le succès remporté par cette édition et celle de l'année précédente, il y a fort à parier que le Master Karting Indoor aura à nouveau lieu dans l'enceinte de Bercy. À bon entendeur, réservez vos place car ça en vaut la peine.

SuperKarts sur les écrans géants, ça arrache !



Avec un parcours de plus de 600 mètres aux virages en épingles à cheveux, les participants se sont fait quelques frayeurs et les spectateurs en ont eu pour leur argent.



Schumacher en pleine réflexion devant son kart. "C'est pas possible, ils l'ont lavé ou quoi ? Elle a drôlement rétréci !"





avec la possibilité de revoir son parcours en profitant de tous les effets de caméra. On peut zoomer, tourner, suivre n'importe quel concurrent, et revivre sa course à l'instar d'une retransmission télévisée.
Mais le plus important reste certainement l'amélioration de la jouabilité. Le bolide nain se pilote très facilement, et la fluidité est encore plus surprenante qu'auparavant, surtout si l'on prend soin de se mettre en mode "pro".
Les catégories anciennement exprimées en centimètres cube laissent effectivement place à quatre niveaux de difficulté. Quoi qu'il en soit, au niveau le plus dur, ça speede à mort ! Pour agrémenter le tout, vous aurez droit à des flammes sous les pneus quand vous enclencherez le turbo (genre "Retour vers le futur"), a des gerbes de flotte, de poussière et pleins d'autres petits détails bien sympathiques. La partie fun n'est pas en reste. Tous les circuits sont en effet jonchés de bonus et de billets de banque qui permettent par la suite de kiter son kart. Tiens, c'est rigolo comme phrase "kiter son kart". "Il mange un KitKat en kitant son kart avec Kepi Kaki..." Désolé.... À chaque fin de cours, on peut de la sorte acheter des turbos, des flaques d'huile, une vie supplémentaire ou bien mettre à jour son moteur, améliorer la qualité de ses pneus, celle du châssis. Dans le cadre



David Terrien



d'une partie multi-joueur, cela ne fait que relancer davantage l'intérêt. En cours de partie, les plus démunis pourront passer par le stand pour reprendre des forces. Bref, voilà un jeu qui nous promet de bien belles parties. Pour terminer, je vous signale que le fameux casque virtuel VFX1 est entièrement géré par SuperKarts. Non mais, imaginez un peu 8 joueurs en réseau armés du Formula T1 de Thrustmaster et d'un casque virtuel sur la tronche. Allez, le mois prochain, j'ouvre une salle d'arcade...

Distributeur : Virgin
Téléphone : (1) 53.68.10.10
Sortie Prévue : Mars



Les karts ont d'abord été matérialisés en 3D avant d'être importés dans le jeu.

Entrevue avec un extraterrestre David Terrien

Joystick : Comment as tu débuté le karting ?

David Terrien : Mon père a commencé à m'initier à ce sport dès l'âge de 4 ans avec le vieux karting d'un ami. A 9 ans, j'ai pu débuter la compétition, toujours avec l'assistance de mon père alors dirigeant du Club de l'ASK Ancenis. L'année d'après, en 1987, j'obtenais quelques bons résultats, et la 5e place du Championnat de France Minimes. Ceux-ci nous ont beaucoup motivés, et nous avons travaillé de plus bel jusqu'en 1991, date où j'ai rejoint l'écurie Moulet-Sodikart. Cela m'a permis de décrocher deux podiums : un européen et un mondial en juniors.

Joy : Aujourd'hui tu es champion du monde, non ?

D.T. : Oui. Pourtant, l'année 1992 a été assez décevante. Les deux titres des Championnats mondial et européen m'ont échappé, à quelques tours de la fin, à cause d'ennuis mécaniques. Heureusement, j'ai décroché plusieurs titres importants en 1993, avec notamment celui de Champion du Monde Séniors Formule A.

Joy : Que peux-tu espérer d'un tel titre ?

D.T. : Premièrement, c'est une bonne chose pour les sponsors. Deuxièmement, le fait d'être plus connu offre de nouveaux débouchés. Ainsi, cette année, j'entame ma première saison de Formule Ford.

Joy :Tu arrêtes le karting, alors ?

D.T. : Oui, très prochainement. Mon but reste évidemment d'atteindre un jour la Formule 1, mais il faut pour cela gravir un à un les échelons. Il faut faire ses preuves en karting, puis en Formule Ford, en Formule 3 et enfin en Formule 3000.

Joy :Tu as pu récemment rencontrer des pilotes comme Schumacher ou Prost lors du dernier Master Karting de Bercy.

D.T. : Oui, c'était très sympa. J'y ai d'ailleurs gagné les deux courses réservées aux pilotes du GNK (Groupe National de Karting). Mais nous n'avons pas pu courir avec les pilotes de F1, c'est dommage !

Joy : C'est indiscret de te demander si tu en vis ?

D.T. : Oh non ! Certains pilotes de Formule 1 ont déjà du mal à en vivre, alors...

Joy : Que doit-on faire si l'on désire se lancer dans le karting ?

D.T. : Il existe deux solutions. La première consiste à s'inscrire dans un club et à louer un karting. Dans ce cas, aucune licence n'est nécessaire, mais cela revient vite cher. La seconde solution réside en l'achat d'un kart. On en trouve d'assez performants à partir de 10 000 francs dans le commerce, ou par petites annonces à des prix beaucoup plus abordables. En ce qui concerne la licence, elle coûte entre 400 et 500 francs et sert avant tout d'assurance. À terme, c'est la solution la plus rentable.

Joy : Quand tu parles de karts performants, quelle est leur vitesse maximale ?

D.T. : Ça dépend du nombre de centimètres cube. Les 250 cc peuvent atteindre des vitesses de l'ordre de 140 km/h, ce qui est énorme lorsque l'on se trouve à quelques centimètres du sol. Les catégories reines (NDLR : catégorie regroupant les plus grandes compétitions et les meilleurs pilotes) font appel en revanche à des karts de 100cc aux vitesses de pointe moins importantes.

Joy : Je suppose que c'est une passion qui demande énormément de temps. Ça n'est pas incompatible avec les études ?

D.T. : Pas dans l'établissement sport/études où je suis. Les horaires de l'INES (Institut Nantais de l'Élite Sportive) sont assez souples et me laissent pas mal de temps libre pour le karting. Il y aussi des joueurs du FC Nantes dans l'école.

Joy : Ceux qui se sont rendus au "Super Games" ont eu la chance de te voir aux commandes de SuperKarts. Tu en penses quoi ?

D.T. : A priori, c'est largement le plus réaliste des jeux de karts. Les réactions comme les freinages, les sorties, les accélérations sont très réussis. Je préfère ça aux jeux d'arcade qui sont moins rigoureux.

Joy : Tu as un ordinateur chez toi ?

D.T. : Oui, un PC. Je ne sais plus trop quel est le modèle, mais on s'en sert surtout pour la gestion de "l'écurie familiale". On envisage d'acheter bientôt un lecteur de CD-Rom pour profiter des jeux qui sortent. Mais c'est vrai que si j'aime ça, je n'ai pas trop le temps de m'y consacrer.

Joy : Pas de console de jeu ?

D.T. : On avait une Nintendo moi et mon frère, mais on a fini par la revendre.

Joy : Eh bien, on te souhaiter bonne chance pour la suite de ta carrière...

D.T. : Merci !

Dossier éditeur

LÉO DE URLEVAN

Infogrames, the next génération

Situés à Villeurbanne, les locaux d'Infogrames se sont considérablement agrandis. En effet, alors que l'an dernier ils ne possédaient qu'un étage, ils en ont maintenant presque trois. Remarquez, en 1993, ils n'étaient que 90. Maintenant, le personnel compte près de 220 membres !

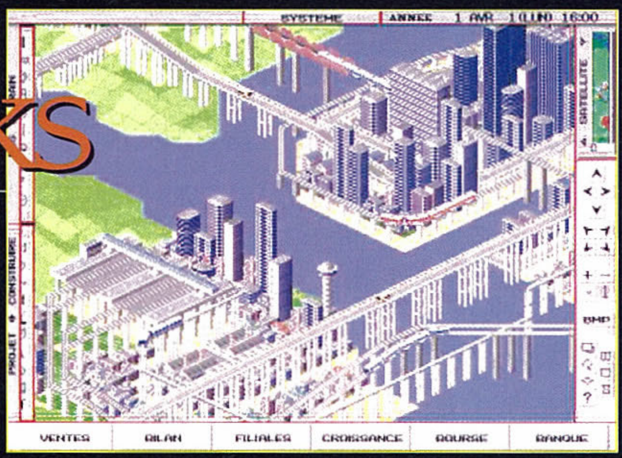


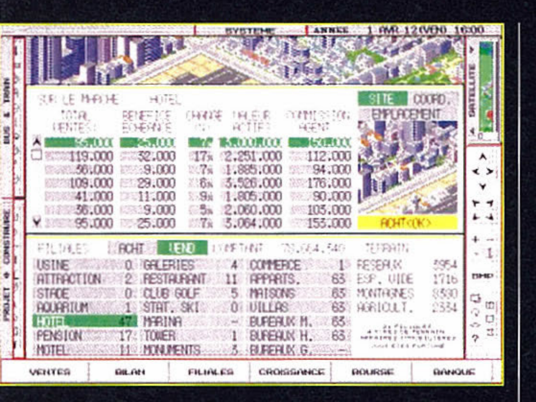
Leur matos est très impressionnant, on aimerait avoir une salle des tests comme la leur, à Joy. Y a des bécanes partout, et une station Silicon Graphics.
Ce jour-là, nous avons cavalé dans les longs couloirs sans reprendre notre souffle, pour découvrir dans chaque bureau des jeux aussi magnifiques les uns que les autres. Sans déconner, c'est ahurissant ce qui trotte dans l'esprit de ces gens. Ils sont fous : je suis persuadé qu'ils vont bientôt nous concocter un simulateur de poulets ou de vaches. À la fin de la journée, ils nous ont parlé d'un nouveau concept : "Jeux de seconde génération". Au vu de ce que l'on nous a montré, c'est vraiment ce que l'on ressent. Je m'explique : jusqu'à présent, tous les jeux sont classables (arcade, aventure, rôle, gestion et quelques mélanges de genre). Infogrames a vraiment envie de dépasser cette limite. Et quand ils nous présentent un jeu classique, c'est techniquement sensationnel. Je pense notamment à Chaos Control, les Schtroumpfs, etc.
Et non contents de nous présenter uniquement des jeux, ils nous montent quelques-uns de leurs éducatifs sur CD-I. La qualité de ces derniers peut largement rivaliser avec celle des "Microsoft Home". Napoléon devrait être le premier d'une série intitulée : "Les hommes qui ont changé le monde". On devrait beaucoup entendre parler d'Infogrames dans les prochains mois. Présents sur tous les tableaux, toutes les machines, ils soignent leurs softs qui bénéficient de scénarios magnifiques et très fouillés, même sur un jeu d'arcade comme Chaos Control.





A IV Networks





Voici la nouvelle mouture de A-Train 4. Infogrames, qui a acheté des droits de modification, ne s'est pas contenté d'occidentaliser les graphismes. C'est le moteur même du jeu qui est complètement différent. Lorsque j'ai demandé au chef de projet de me montrer son soft, il m'a un peu décontenancé. Il a mis la radio : c'était le flash spécial de "France Infos" concernant la disparition d'Owen Barnes dans son jet près de la frontière serbe. Ça m'énervait un peu, car on n'avait pas le temps d'écouter la radio avec Claude : il fallait qu'on prenne le train. Je suis bien poli, alors j'ai fermé ma gueule. Je crois que j'ai bien fait : c'était le début du jeu. Vous êtes le successeur de l'homme disparu. Que lui est-il arrivé ? Attentat, obus perdu, mauvais temps ? Vous le saurez en temps utile. Dans le domaine des jeux de gestion, on a à peu près tout eu... Mais ÇA, C'EST RÉELLEMENT UNE GESTION D'ENTREPRISE ! Vous pourrez tout faire : construire des immeubles, magouiller à la Bourse sans vous faire prendre, lancer des OPA. Sim city 2000 est véritablement un jeu pour gamin comparé à ce produit. Les villes que vous pourrez choisir existeront vraiment et seront basées sur les originales. Les possibilités de ce jeu, si on devait les décrire une à une, me prendraient au moins la moitié de Joy. Si vous possédez un modem, vous pourrez envoyer vos meilleurs scores, télécharger de nouvelles cartes, les véritables valeurs boursières... À noter qu'un concours sera lancé dès la sortie du jeu pour déterminer les meilleurs managers du monde (un par pays). C'est là que l'on nous a parlé de "jeux de deuxième génération"...

Sortie prévue : mars 95
Supports : PC et PC CD



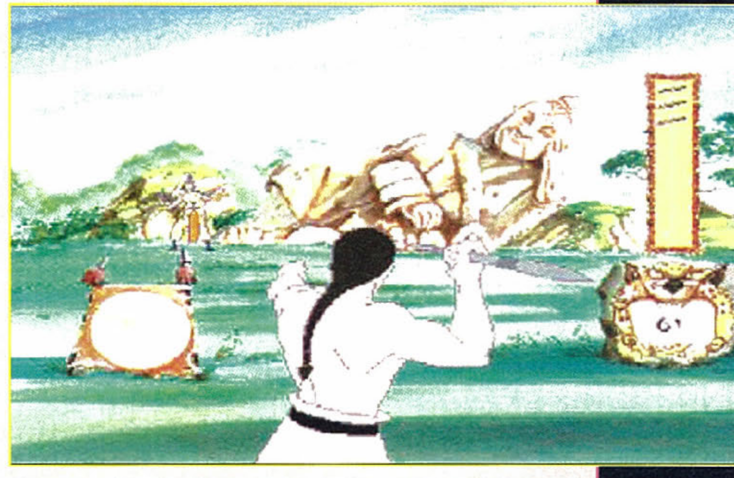


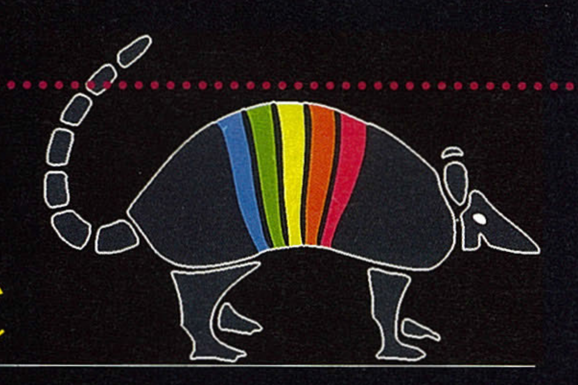
Shaolin's Road

Prévu sur CDI

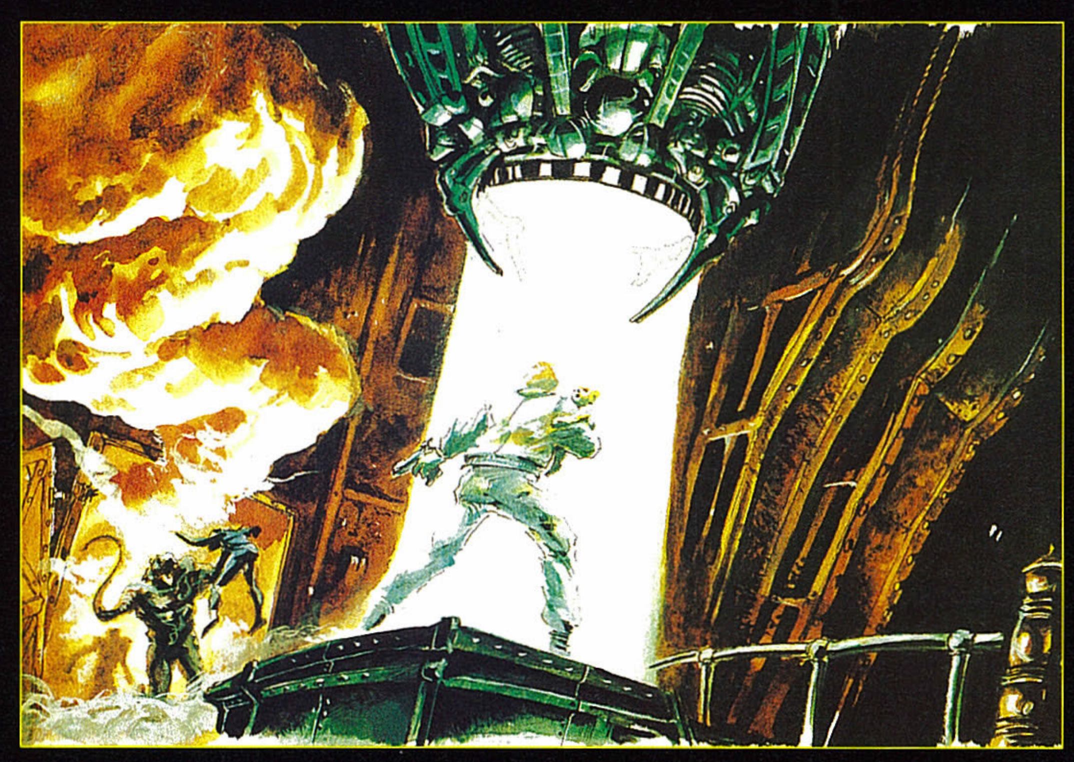
L'action de ce jeu se passe en 1281 en Chine. Vous êtes Tsu Yu, et la journée commence mal. Votre père vient de s'apercevoir que pendant la nuit on lui a dérobé le LI RI, un sabre inestimable avec un passé gros comme ça. Dès lors, votre unique quête sera de le récupérer. Commence alors un parcours initiatique où vous devrez faire marcher vos petites cellules grises et combattre. Les personnages sont issus de mangas, ce qui ravira les amateurs (NDLR : les mangas sont des BD japonaises): ils évolueront sur des décors de toute beauté.







Prisoner of Ice









Inspiré d'un écrit de Lovecraft, ce jeu vous plongera avec délice dans l'univers, ô combien étrange, du créateur de l'univers "Chtulu". Le scénario sera très compliqué et riche en rebondissements, et si je parle de scénario, le mot est rudement bien placé, car parallèlement, John Carpenter tourne en ce moment un film inspiré de la même histoire.

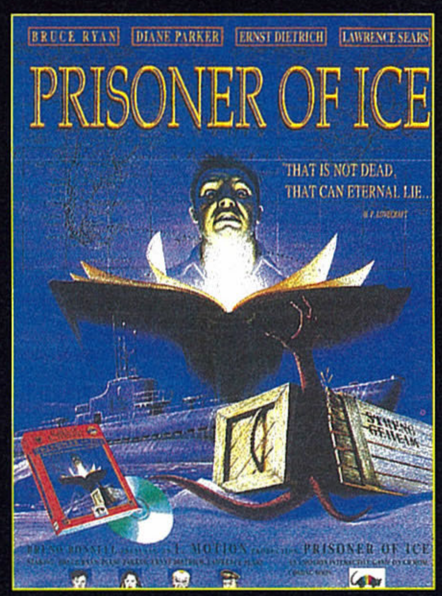
En 1937, vous êtes un agent secret répondant au doux nom de Ryan. Vous êtes à bord d'un sous-marin lorsque, soudain, vous recevez un SOS provenant de l'Antarctique. Deux hommes, qui avaient dérobé aux nazis des caisses portant l'inscription "Top Secret", ont vécu une mésaventure très perturbante : ils s'enfuyaient en auto-chenille lorsqu'une des caisses est tombée. L'un d'entre eux, s'en allant la replacer dans le coffre, a été saisi par une créature tentaculaire qui l'a plongé dans la glace, l'emmenant avec elle. Bien évidemment, le premier réflexe de son acolyte a été de s'enfuir pour enfin rejoindre le sous-marin sur lequel vous vous trouvez. Après ce qu'il vient de vivre, il est en état de choc, ce qui est assez courant dans l'univers lovecraftien. Quelques heures plus tard, à l'endroit même où la tragédie a eu lieu, un soldat nazi arrive et commence à réciter des incantations. Le trou dans lequel avait disparu l'homme s'agrandit, et voilà t'y pas que la victime réapparaît, inconsciente. Un problème se pose pour vaincre les tentacules : l'arme qui les neutralise ne sera fabriquée qu'en 2037.

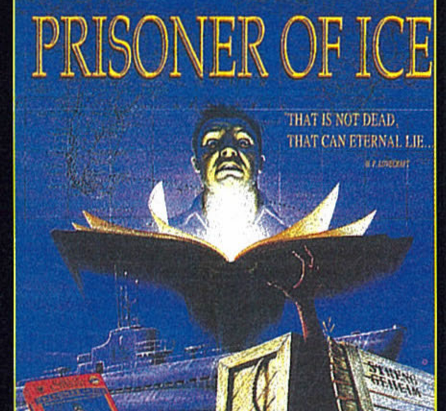
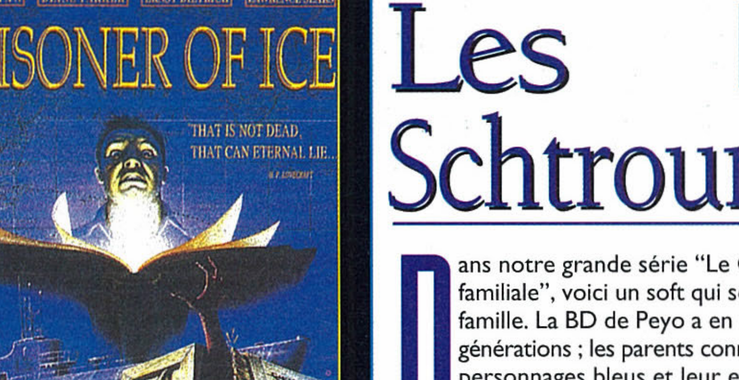
Je veux ce test, Claude. Je le veux à cause de quelques chiffres assez impressionnants : pour les quelque 1 500 animations, les 40 000 sprites des personnages au nombre de 40, les 150 décors avec leurs 250 animations. Le scénario nous fera voyager à travers le temps et le monde. À propos, ce jeu est la suite du magnifique "Shadow of the Comet". Vous devrez retourner dans le village d'Insmouth (vous vous rappelez, cette histoire dont le héros est Parker ?). Sauf que là, le graphisme sera en SVGA, les déplacement seront plus "intelligents" (il fallait, dans le premier volet, éviter les objets pour passer d'un écran à un autre en faisant son chemin soi-même), le scénario s'annonce richissime grâce à ses déplacements temporels et ses histoires de famille assez complexes.

Voici donc une séance de numérisation de mouvements. De nombreux sen-



seurs sont placés sur le corps de cet homme, mime de métier. Sur la première photo, on lui place les capteurs sur la peau. Ces derniers seront ensuite reconnus par trois caméras placées telle façon, que l'assemblage des capteurs récupère des images en 3D. Tout ceci est bien entendu relié à un ordinateur qui traite toutes les données arrivant par les caméras. Sur la seconde photo, les données récoltées par l'ordinateur seront insérées dans une scène où votre héros est capturé à la taille par une tentacule. Dans la troisième, il descendra un ponton ou des escaliers dans une marche paisible et non pressée. Les données recueillies donnent ces décompositions (il y en a 40 000 en tout dans le jeu). Ensuite, elles sont texturées de manière différente pour rendre ce nombre d'animations impressionnant. Et tous les personnages qui évoluent dans ce jeu ont été insérés de cette manière.



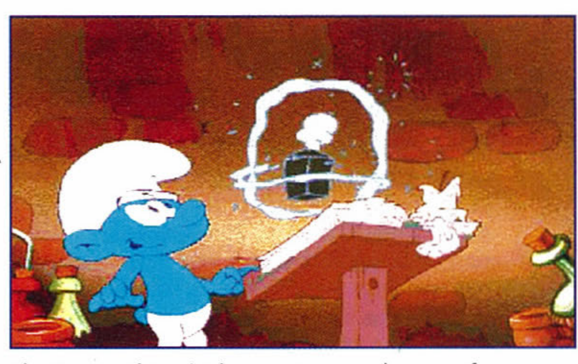



Supports : PC CD

Les Schtroumpfs

Prévu sur CDI
Sortie en février

Dans notre grande série "Le CD-I est une machine familiale", voici un soft qui schtroumpfera toute la famille. La BD de Peyo a en effet schtroumpfé des générations ; les parents connaissent tous ces petits personnages bleus et leur ennemi juré, le sinistre Gargamel. Sur ce CD-I, schtroumpfable fin janvier, vous schtroumpferez tous les protagonistes de ce monde enchanteur : tous les Schtroumpfs, Azraël, Gargamel, le cracoukas, les Schtroumpfs noirs... Côté réalisation, c'est vraiment réussi : avez-vous déjà vu un des nombreux dessins animés schtroumpfés de cette série ? Le jeu est



identique, et bien évidemment vous schtroumpferez votre personnage dans des décors magnifiques à travers une douzaine de jeux différents, d'action ou de réflexion. Tout est extrêmement bien animé, et les musiques ne sont pas en reste avec des sons stéréo. D'ici la sortie, schtroumpfez-vous bien !

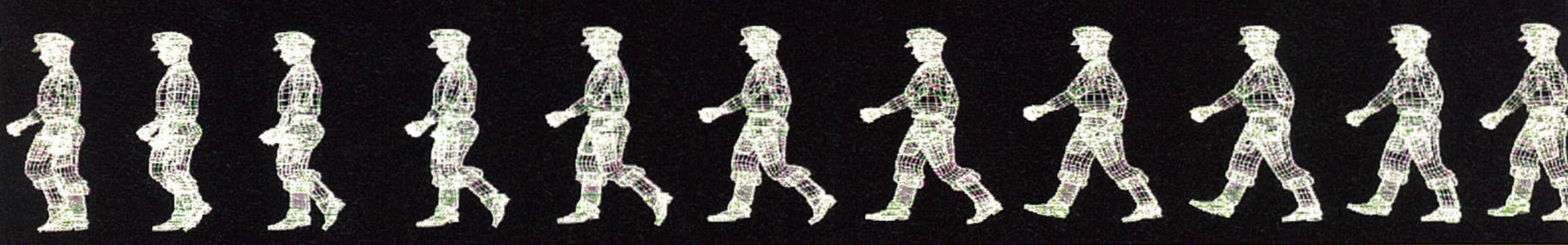








Voici le rendu d'une animation créée à partir d'un mime sur lequel on a placé des capteurs. Si vous voulez bien voir l'animation, découpez votre joystick de manière à mettre les images les unes à la suite des autres et dans le bon ordre. Mettez le pouce sur la tranche et tournez très vite le feuillet ainsi créé. Vous n'avez plus qu'à racheter un autre joystick.





Prévu sur CD-ROM MAC et PC
Sortie pour Paques

Napoléon

Voici le premier CD d'une série qui, on l'espère, sera longue : "Les hommes qui ont changé le monde". Le deuxième volet sera probablement consacré à Albert Einstein. Lorsque l'on commence à évoluer dans cette gigantesque base de données sur l'empereur, on remarque tout d'abord la beauté de l'interface. Et la navigation sur celle-ci est vraiment bien foutue. Bien entendu, on a très peu de vidéos de l'époque napoléonienne et il n'y en a pas sur ce CD. En revanche, la Réunion des Musées Nationaux (RMN), co-producteur de Napoléon, possède énormément de tableaux de l'empereur, de ses batailles, de sa petite famille, etc. Ils sont donc sur le CD. Je n'ai jamais vu des repros d'aussi bonne qualité sur un support informatique. Le zoom est si puissant, que l'on se demande si ce n'est pas un tableau grandeur nature que l'on fait glisser à l'aide de la souris ! La partie historique naturellement très complète ne se borne pas à raconter l'aventure des chicots de Napoléon, mais aussi l'histoire de France ne le concernant pas directement. Cela en fait un soft très précis sur cette époque. Vous pourrez naviguer dans des liens hypertextes sur l'équivalent de 600 pages texte, écouter deux heures de voix digitalisées, admirer 350 tableaux, contempler 90 minutes de récits animés avec des tableaux. Si vous êtes un fan de stratégie, vous pourrez aussi voir le déroulement de la bataille de Waterloo et quelques autres. À noter aussi la possibilité d'imprimer les textes de ce soft.





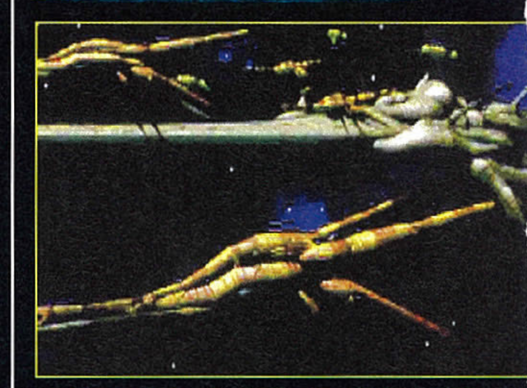


Chaos control



C'est en mars 1995 que sortira ce soft parallèlement sur CD-I et sur PC CD-Rom. Selon son habitude (cf. Kether), Infogrames semble avoir privilégié le scénario, mais le produit s'annonce simplet en terme de jouabilité : la sonde Pionner X possède à son bord une plaquette d'or avec, sur elle, des dessins expliquant la position de la planète Terre dans notre galaxie. Elle a été envoyée pour étudier des planètes du système solaire et, pour ne rien gâcher, envoyer un message aux extraterrestres éventuels qui la trouveraient. Jusque-là, tout est authentique. C'est en 2050 que cette sonde cesse d'émettre car elle a été interceptée par un peuple d'ET malveillant. Et là, vous vous doutez bien que c'est le délire d'Infogrames, à moins que vous ne soyez en avance sur votre temps. Bon, je vous fais pas de dessin, ça va être à vous de sauver la Terre. Votre vaisseau d'épuration évolue dans un décor "3D précalculée" de toute beauté. Vous ne dirigez malheureusement que votre laser, mais les ennemis et les décors sont stupéfiants. Tiens, y'a qu'à voir la partie se déroulant à Manhattan : deux millions de polygones ! Il paraît que même la Silicon Graphics faisait la tronche. Quatre niveaux, comportant chacun trois ou quatre phases, ont été créés : Manhattan (sans doute la phase la plus impressionnante), au sein même d'un ordinateur (en effet, vous entrerez dans une phase de réalité virtuelle dans une bécane infestée de virus qui seront bien entendu vos ennemis), dans l'espace et à la surface du vaisseau mère. Vous pourrez aussi voir des séquences intermédiaires avec des personnages genre mangas entre chaque combat. La suite est déjà en préparation.

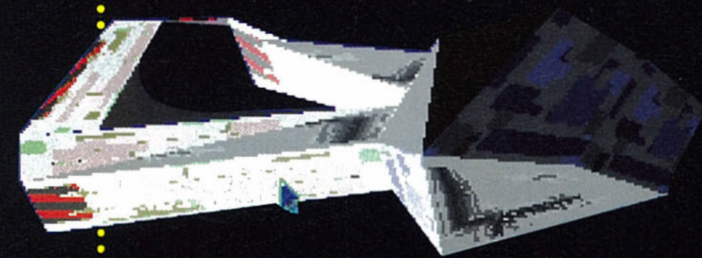
Supports : PC CD et CDI
Sortie : Mars 95





PC / PC-CD / A1200 / CD32

DEREK DELA FUENTE



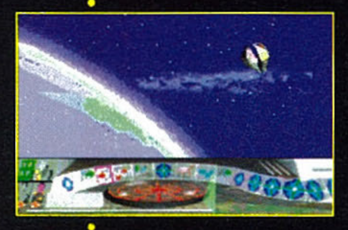
Elite III

Frontier : First Encounters

L'Espace est infini. Elite aussi !

EDITEUR : Frontier Developments Limited
DISTRIBUTEUR : Gametek
TÉLÉPHONE : (16) 72.02.59.24
SORTIE PRÉVUE : Mars

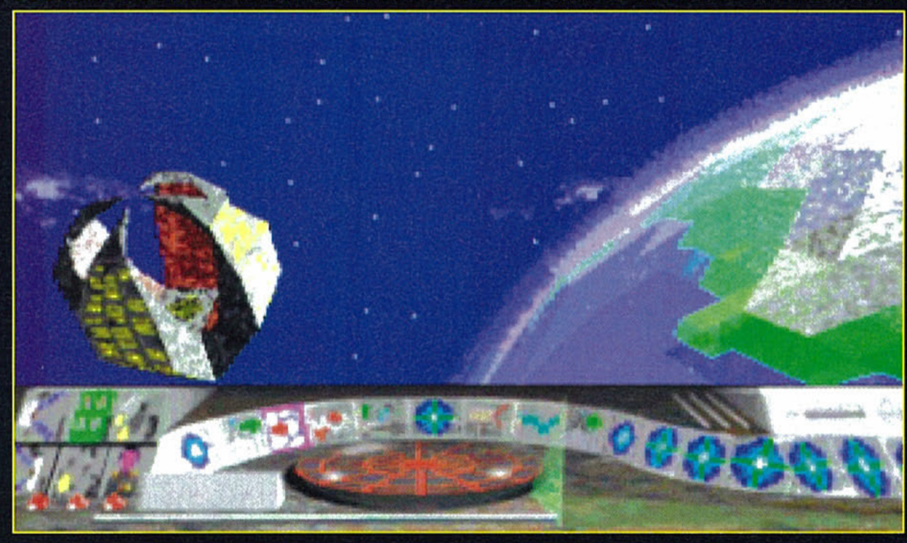
D.B. est de retour, plus adulé que jamais ! Malgré cela, si ces initiales ne signifient pas plus pour vous que "Distributeur de Billets", "Derek dela Buente" ou "Donald Buck", sachez que ce coupable raccourci n'avait pour but que de vous désigner l'illustre David Braben, auteur des non moins célèbres Virus, Elite et Elite 2. Fruit de cinq ans de développement acharné, Frontiers nous était apparu il y a peu. Malgré son aridité graphique extrême et les quelques bugs qu'il comportait, cette suite d'Elite a connu outre-Manche un vif succès, incitant ce cher vieux David à se remettre aussitôt au travail pour nous concocter une suite de la suite de cette simulation de navigation et commerce spatial. Mais cette fois, pas question de renouveler les erreurs passées, David Braben a dû mettre de côté son individualisme et s'entourer d'une équipe compétente afin d'éviter de tels temps de gestation. Car si Frontiers était sorti quatre ans plus tôt, sans aucun doute n'aurait-il pas semblé aussi dépassé technologiquement parlant. Résultat de cette analyse : une toute nouvelle équipe de développement supervisée par David Braben vient de voir le jour. Nom de la boîte : Frontier Development.
Le premier logiciel sur lequel travaille actuellement ce groupe de programmeurs et graphistes est bien évidemment la suite de Frontiers, qui a pour nom First Encounters. Si peu de choses ont évolué depuis Frontiers sur le plan du scénario (il s'agira toujours de sillonner l'espace à bord de son vaisseau, en effectuant diverses missions commerciales ou militaires), il n'en est pas de même pour la réalisation d'Elite 3, puisque le programme sera intégralement réécrit pour l'occasion.

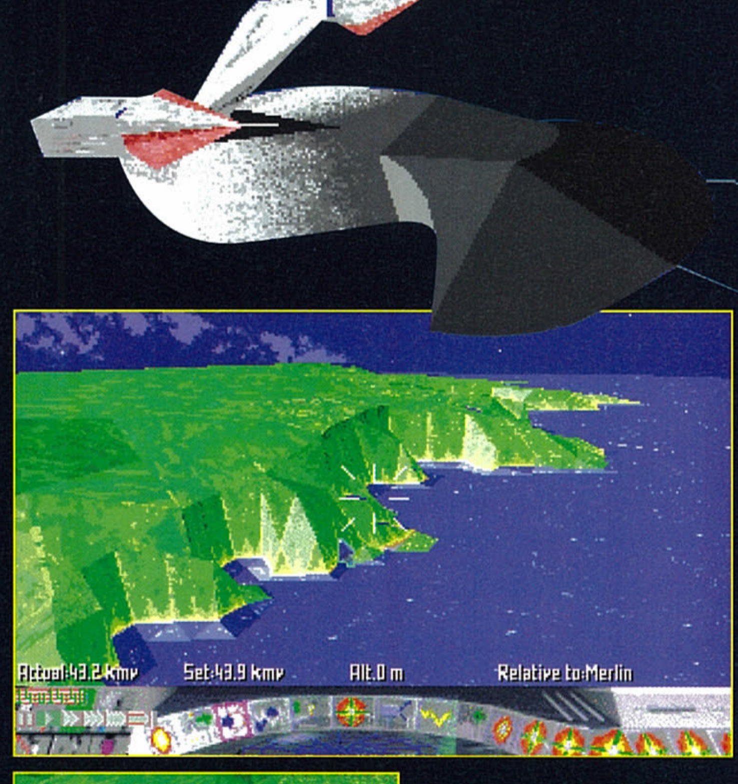


C'est ainsi que tout un tas de nouveaux vaisseaux vont faire leur entrée en scène, glorieusement précalculés, lissés et ombrés à l'aide de 3D Studio. Afin de ne pas faire de jaloux, les vaisseaux présents sur les anciennes moutures subiront du reste le même traitement : tous devraient donc bénéficier de superbes textures.
La deuxième innovation notable qu'apporte First Encounters concerne les planètes elles-mêmes (innombrables, comme toujours). Il ne s'agit plus de sphères lisses colorées comme c'est le cas pour bon nombre de logiciels concurrents, mais de vrais astres, avec leurs déserts, leurs montagnes (texturées elles aussi), leurs océans et leurs lacs, sans même évoquer les villes déjà implantées dans Elite 2. Les conditions météorologiques seront également respectées, vous donnant l'occasion de piloter en rase-motte au-dessus d'une planète enveloppée dans un épais brouillard ou même sous la pluie. Ainsi, notre bonne vieille Terre y sera fidèlement reproduite, et la plupart des autres planètes seront recréées depuis les données dont disposent aujourd'hui nos astronomes.
Les différentes vues, notamment celles













permettant au pilote de regarder sur sa droite ou sa gauche, feront leur retour dans Elite III, ce qui n'est pas un mal tant l'on se demandait bien pourquoi cette fort pratique option avait disparu entre le premier et le deuxième épisode. À l'instar d'un logiciel comme Comanche Maximum Overkill ou Wing Commander, il y sera également adjoint une nouvelle caméra, placée à l'extrémité de vos missiles afin que vous puissiez suivre leur trajectoire jusqu'à l'impact.

Pour ce qui est de l'environnement dans lequel vous aurez le privilège d'évoluer, Frontier Development a tenu à rendre les choses aussi réalistes que possible, ce qui annonce l'intégration de données politiques au sein du jeu. Il existera ainsi différentes corporations et consortiums, chacun poursuivant des buts précis qui lui seront propres. Nouveauté de taille, des journaux feront ainsi leur apparition, relatant à travers toute la galaxie les événements les plus marquants. Réalisez vous-même des exploits (combats victorieux, découverte de nouvelles planètes) et vous aurez la surprise d'en lire le récit dans les éditions qui suivront ! Mais attention, lesdites informations seront traitées de manière sensiblement différente selon les orientations politiques de leur rédacteur. Les "combattants de la liberté" des uns peuvent donc devenir pour d'autres des "bandits sans foi ni loi", ce qui est particulièrement réaliste. Des cinq gazettes implantées dans Elite III, trois seront notoirement influencées par des familles politiques diverses, tandis que deux conserveront leur indépendance. Si je ne me retenais pas, je ferais bien un parallèle avec certains de nos confrères qui font preuve de complaisance en certaines occasions, mais cela relancerait sûrement une bien inutile autant que futile guéguerre de magazines. Oups, je crains que le mal ne soit déjà fait, je n'écrirai plus qu'en présence de mon avocat ! Pour en revenir au sujet qui nous occupe, cette nouvelle donnée implantée dans Elite III a le double mérite d'en augmenter le réalisme, tout en comportant un aspect éducatif (ben oui, devant les différents traitements que subissent les mêmes informations, on ne peut que se demander dans quelle mesure il faut prendre pour argent comptant celles parues dans la presse. Euh, sauf pour ce qui est de Joystick, bien sûr. Là, vous pouvez y aller, tout est vrai, croix de bois, croix de fer !).

Enfin, les derniers efforts d'amélioration de la série apportés par Frontier Development portent principalement sur la jouabilité. À vouloir faire trop réaliste, Elite 2 en devenait parfois trop complexe dans le maniement, particulièrement lors des combats. Du moins, c'est ce que les milliers de lettres de joueurs allant dans ce sens et adressées à Gametek semblent indiquer. Aussi nous promet-on, pour ce nouvel épisode, une meilleure maniabilité ainsi que de très efficaces aides au pilotage. Développé tout d'abord pour PC et PC CD-Rom, First Encounters devrait cependant voir le jour un peu plus tard sur Amiga 1200/4000 et CD32, ce qui devrait réjouir bon nombre d'entre nous. Au stade actuel du développement de la partie Amiga, toutes les textures et graphismes présents sur PC ont été conservés, mais il semble que l'on éprouve chez FD quelques difficultés à préserver une bonne vitesse d'animation avec un tel luxe de détails. Selon les termes mêmes de David Braben, il n'existe que deux solutions à cet épineux problème : réduire le nombre de couleurs (256) ou de détails, ou optimiser toutes les routines dans d'importantes proportions. Bien évidemment, le créateur d'Elite va dans les mois qui viennent s'atteler à la seconde solution pour éviter de recourir à la première ; il ne nous reste donc plus qu'à prier pour qu'il obtienne gain de cause dans cette noble démarche.

VRAI
FAUX

David Braben est très riche
VRAI : puisqu'en dépit de faibles ventes en France, Elite II a atteint le chiffre des 200 000 unités distribuées à travers l'Europe. Nul doute que le marché britannique, friand d'Elite depuis le premier épisode sur BBC et Commodore 64, n'y est pas étranger !



PC CD-ROM

Pinky

Action Soccer









EDITEUR : *Ubi Soft*
DISTRIBUTEUR : *Guillemot*
TÉLÉPHONE : *(16) 99 08 90 88*
SORTIE PRÉVUE : *Fin mars Début avril 1995*

Encore un jeu de foot ! Décidément, cela commence à faire beaucoup, même pour moi qui suis un ardent passionné de ce sport. L'année 1994 a vraiment été celle des simulations de football sur ordinateur, en grande partie grâce à la publicité drainée par la Coupe du Monde aux États-Unis. La nouvelle année semble repartir sur les mêmes bases, puisque dès son premier mois nous accueillons les premières ébauches d'un nouveau foot pixellisé. Seulement voilà, Ubi Studios, bien conscient que l'on frise l'overdose en ce moment (quoi que puisse en dire Frère Olive), a décidé de se démarquer totalement de ses concurrents en nous proposant un produit 100 % arcade. Pour Action Soccer, l'accent est donc mis sur une jouabilité optimale, une représentation large des joueurs, ainsi qu'un nombre de commandes restreint afin d'en simplifier l'accès. L'un des points forts d'Action Soccer devrait être la possibilité d'y jouer sous deux angles différents, à sa guise. En effet, en sus d'une représentation en 3D isométrique proche de celle exploitée par Fifa Soccer sur PC, il vous sera proposé une vision "2D" du terrain, de côté, l'écran scrollant alors horizontalement.
Naturellement, vous pourrez prendre part à divers matches amicaux, coupes ou championnats dans Action Soccer, lesdites compétitions mettant aux prises des équipes telles que les "Gens de là-bas", les "Tontons flingueurs" ou encore le "Onze de Bretagne". À l'instar des ses concurrents, AS disposera de différentes surfaces de terrain ainsi que de diverses conditions météorologiques (averses, chutes de neige, etc.), mais il devrait en revanche les supplanter dans le domaine de la réalisation sonore.
En effet, CD-ROM oblige, les diverses ambiances du stade devraient vous être restituées avec un son digitalisé à 44 KHz, gage s'il en est d'excellente qualité. De plus – et il s'agit là d'une innovation de taille – Action Soccer contiendra des commentaires digitalisés joués à chaque arrêt de jeu du match. Un couple de commentateurs sportifs rappelant très fortement les célèbres Thierry Roland et Jean-Michel Larqué ponctuera donc les coups-francs, remises en touches ou tirs à côté de "en voilà un qui n'a pas les yeux en face des trous" ou "un tir pareil, ça fait 3 points au rugby, mais au football, ça ne vaut pas tripette" et autres commentaires (NDLR : Tripette était un fabricant de matériel militaire en 1914, réputé pour sa solidité. L'expression "ça ne vaut pas Tripette" vient de là). (Veuillez excuser cette interruption du programme, je rends l'antenne). Pour éviter que le joueur ne finisse par s'agacer de la répétition des mêmes phrases, ce ne sont pas moins de 360 interventions des commentateurs qui devraient être présentes sur la version définitive du soft, pour un total d'environ 400 Mo occupés sur le disque ! Si vous aimez le football mais détestez vous prendre la tête à passer des heures devant votre moniteur, manuel dans la main gauche, à essayer de vous familiariser avec les commandes (toutes les actions possibles telles que les têtes, reprises de volée, passes ou tackles sont accessibles à l'aide de deux boutons "fire" seulement), Action Soccer pourrait alors venir mettre un terme aux nuits de souffrance passées à essayer de jouer à Fifa Soccer, les doigts crispés sur votre joypad.





PC

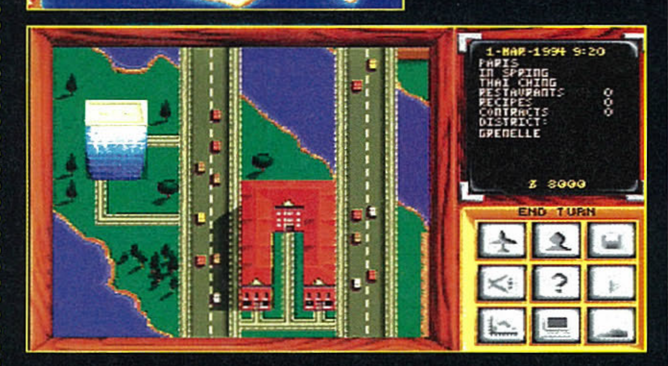
Léo de Urlevan

Pizza Tycoon



EDITEUR : Microprose
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
TEL : (1) 48.18.50.00
SORTIE PRÉVUE : Février/Mars

Monsieur Microprose s'intéresse à nous (entendez par "nous" les personnes qui jouent à des softs jusqu'à six heures du matin et qui ont un petit creux vers les trois heures) ! En effet, c'est à notre nourriture de base (entendez par "nourriture de base", la pizza bien sûr) qu'il a consacré son prochain jeu. Vous devrez gérer une pizzeria. Ce sera un fastidieux challenge car vous devrez vraiment tout faire pour que la boutique tourne convenablement. Cela va de la location d'un site ou son achat, jusqu'à l'ameublement du restaurant en passant par l'achat de fournitures. Mais la partie la plus drôle de ce soft, c'est quand même la confection de pizzas. Lorsque vous défiez les adversaires en compétition ou que vous confectionnez votre menu, vous devez faire la meilleure pizza. Rassurez-vous, vous n'aurez pas à faire la pâte : placez simplement les ingrédients au bon endroit pour que votre plat ait de la gueule, qu'il ne soit pas trop calorique et que ce soit mangeable, bien entendu. Il ne faudra pas mélanger n'importe quel ingrédient. Il faut savoir que ces derniers sont très nombreux. Allez dans n'importe quelle pizzeria, vous aurez le choix entre 20 ou 25 composants. Je ne sais pas comment cela se passe aux États-Unis, mais dans ce soft vous pourrez agrémenter votre création culinaire de 65 ingrédients. Ma première créature sortie du fourneau était composée de bœuf haché, d'oignons, de fromage, de salade, de saucisse, de radis, de caviar (si, si !), etc. En fait, j'ai mis tout ce qui était à ma disposition. Je ne suis pas très bon cuisinier et je suis arrivé à réaliser un plat faisant dans les mille calories. Après, le public teste votre pizza. Inutile de dire que j'ai eu "zéro" partout. Si vous faites une pizza meilleure que celle de votre adversaire, vous aurez bien entendu de l'argent. Si vous excellez dans ce domaine, n'hésitez pas à vous agrandir et pourquoi pas vous exporter à l'étranger. Le terrain d'action de ce soft se passe dans toutes les grandes villes occidentales. Si le produit final est à la hauteur de cette préversion, ça devrait donner un jeu drôle et intéressant.

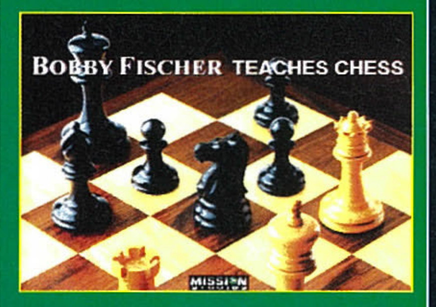




PC CD-Rom

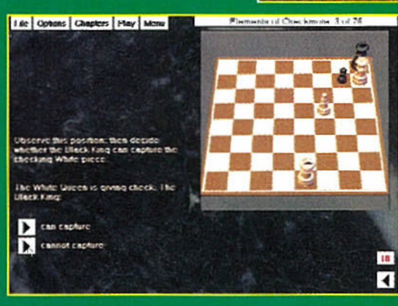
Léo de Urlevan

Bobby Fischer teaches chess



Bobby Fischer, le grand joueur d'échecs mondialement connu, avait signé un livre pour apprendre à jouer aux échecs ou à se perfectionner. La conversion a été faite sur CD-Rom. Si vous êtes débutant complet, si vous êtes confirmé, ce soft peut vous intéresser : il propose en effet une méthode d'apprentissage sur le déplacement des pièces, un descriptif des statégies les plus connues, un autre sur les coups les plus célèbres et une méthode Bobby Fisher. En outre, sont aussi enregistrées sur ce CD, 500 des parties les plus célèbres de ce champion.





EDITEUR : Mission studios
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
TEL : (1) 48.18.50.00
DISPONIBLE : Février

PC et PC CD-Rom

LÉO DE URLEVAN

Guilty



EDITEUR : Psygnosis
TEL : (1) 46.43.93.10
SORTIE PRÉVUE : février 95

Accrochez-vous, Jack T. Ladd est de retour et il est toujours aussi con. Cet escroc de petite envergure passe ses journées à prendre en otage une vache sur le bord de la chaussée, à arrêter les véhicules et menacer leurs passagers de tuer cette bête s'ils ne lui donnent pas tout leur argent. Bien entendu, il se fait prendre et pas par son percepteur ce coup-ci, par la police. Il est alors emprisonné sur un vaisseau qui aurait dû le conduire au pénitencier le plus proche. Eeeh, on ne plaisante pas avec la vie des vaches et je trouve cela normal ! Malheureusement, le policier qui l'a arrêté est une femme tendance "je déteste les hommes". Jack arrivera rapidement à s'évader, mais enverra une pièce hyper importante du moteur dans l'espace. Je vous avais dit qu'il était con. Au fur et à mesure que l'aventure avancera, que les problèmes toucheront vos deux personnages, le scénario fera se rapprocher ces derniers. Dans ce jeu, vous pourrez incarner à la fois Jack ou Ysanne (c'est le petit nom de la policière), et de ce fait jouer une aventure complètement différente. Si vous avez joué à Innocent Until Caught, l'épisode qui nous a fait découvrir Jack, ne pensez pas que ce jeu en soit une suite directe ; seule l'interface graphique reste la même. Le scénario, quand à lui, est beaucoup plus drôle et plus intéressant du fait que l'on peut faire la partie deux fois sans vivre la même aventure.







PC/PC CD-ROM/Amiga 1200/CD32

DEREK DELA FUENTE

Front Lines

Selon les termes mêmes de l'éditeur Impressions, Front Lines est leur wargame le plus ambitieux, le plus abouti. L'action s'y déroule en 2040, alors que la Terre est ravagée par d'incessants conflits opposant armées régulières, privées et guerrilleros. Comme dirait Thierry Roland, c'est donc un beau bordel au sein duquel on vous envoie faire le ménage.
Pour ce faire, vous allez disposer de tanks montés sur coussins d'air (!), de vaisseaux ainsi que d'une infanterie équipée des armements les plus sophistiqués. C'est dans deux domaines précis en particulier que Impressions a accordé toute son attention pour Front Lines, en l'occurrence la simplicité d'emploi et la puissance stratégique. Si toutes les conditions habituelles des wargames sont donc bien là (météo, rapports de force, personnalités distinctes des généraux), le soft devrait tout de même demeurer accessible grâce à une interface inspirée de celles de Transport Tycoon et de Fields of Glory. Tout est par conséquent géré entièrement à la souris, avec une aisance extrême. Il sera pourtant difficile de parvenir au terme du jeu, car ses concepteurs l'ont doté d'un haut degré d'intelligence artificielle. Du moins, c'est ce que l'on affirme chez Impressions. De plus, le logiciel comportera de nombreux scénarios afin de prolonger encore davantage sa durée de vie, ainsi qu'un éditeur pour créer ses propres batailles. Du pain sur la planche en perspective !



EDITEUR : Impressions
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
TÉLÉPHONE : (1) 48.18.50.00
SORTIE PRÉVUE : Fin février

REVENDEZ vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 70% moins cher que les jeux neufs.

ACHETEZ

3615 SCOREGAMES
Commandes, nouveautés ...

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ... 17, rue des Ecoles - 75005 PARIS ☎ (1) 46 33 68 68 + • Lundi de 14 h à 19 h • Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop • Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel • BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre	**V.P.C.** **Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...** 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS ☎ (1) 43 290 290 + (angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu) • Lundi de 14 h à 19 h • Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop • Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel • BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre	25, av. de la Division Leclerc N 20 - 92160 ANTONY à 1500 m de la Croix de Berny OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H ☎ (1) 46 665 666 + • Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval • RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR • Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)	37, Cours Guynemer 60200 COMPIEGNE ☎ 44 20 52 52 • Lundi de 14 h à 19 h • Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h • Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne • Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4	42, rue de Paris OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H 78100 ST GERMAIN EN LAYE ☎ (1) 30 61 47 47 + • Mardi au samedi de 10 h à 19 h • RER : St Germain en Laye • A 200 m du RER

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS



DISPONIBLES EN MAGASIN
(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

MEGA CD / SATURN (dispo)

(+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 990 F — CONSOLE 32 X 1290 F
CONSOLE SATURN (VERSION PAL) DISPO TEL

MEGA CD Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

ROAD AVENGER	49 F	INXS	169 F	THUNDERHAWK	169 F
AFTER BURNER III	169 F	MICROCOSM	169 F	YUMENI MYSTERI MANSION	169 F
BATMAN RETURN	169 F	PRINCE OF PERSIA	169 F	GROUND ZERO TEXAS	199 F
CHUCK ROCK II	169 F	SHERLOCK HOLMES II	169 F	SILPHEED	199 F
ECCO LE DAUPHIN	169 F	SONIC	169 F	WWF RAGE IN THE CAGE	199 F

MEGA CD Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

ECPN BASEBALL	199 F	ANOTHER WORLD	349 F	ECCO 2	449 F
FLINK	199 F	LETHAL ENFORCERS 2 (+ pistolet)	349 F	JURASSIC PARK	449 F
TERMINATOR	269 F	MICKEYMANIA	399 F	MEGARACE	449 F
FIFA SOCCER	299 F	NBA JAM	399 F	STAR WAR	449 F
PITFALL	299 F	DUNE	449 F	NIGHT TRAP (2CD)	499 F

SATURN Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

				CLOCKWORK KNIGHT	TEL
CLOCKWORK KNIGHT	TEL	GOTHA	TEL	TAMA	TEL
GALE RACER	TEL	MYST	TEL	VIRTUA FIGHTER	TEL

15 jeux attendus en Février 95

NEO-GEO

+ DE 300 JEUX DISPONIBLES

LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

CONSOLE* NEO-GEO(+ 1 JEU) **1290 F** — CONSOLE CD ROM NEO-GEO **3490 F**
Mémory Card* 159 F — MANETTE 499 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

FATAL FURY	249 F	FATAL FURY 2	349 F	WORLD HEROES 2	399 F
WORLD HEROES	299 F	SUPER SIDEKICK	399 F	SAMOURAI SHODOWN	699 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS CD) :

GALAXY FIGHT	TEL	ART OF FIGHTING	429 F	SAMOURAI SHODOWN II	429 F
NAM 75	399 F	FATAL FURY SPECIAL	429 F	SUPER SIDEKICK 2	429 F
AEROFIGHTER	429 F	KING OF FIGHTER II	429 F	TOP HUNTER	429 F

CDX CHARME

ESPACE LIBRE SERVICE RESERVÉ AUX ADULTES

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

PORN BIRD	139 F	GIRLS OF VIVID N°2	249 F	SECRET INTERACTIVE	275 F
NIGHTRIPS	149 F	LADIES CLUB	249 F	NIGHT WATCH INTERACTIF	299 F
CAT WOMAN	249 F	LEGEND KAMASUTRA	249 F	VIRTUAL VIXENS	314 F
DREAMS GIRLS	249 F	DREAM MACHINE	275 F	VIRTUAL ESCORT	349 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

VIRTUAL VEGAS	TEL	MADDAMS FAMILY	395 F	BRIGITTE «LIVE»	499 F
HIDDEN OBSESSIONS	249 F	VIRGIN II	399 F	PENTHOUSE INTERACTIVE	625 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO (Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

SONY PLAYSTATION

DISPO TEL

CD 32

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE 99 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

ARABIAN NIGHT	99 F	OVERKILL & LUNAR	139 F	CAPTIVE 2 LIBERATION	159 F
ALFRED CHICKEN	139 F	PIRATE GOLD	139 F	DANGEROUS STREET	159 F
LABYRINTHE OF TIME	139 F	SENSIBLE SOCCER	139 F	NIGEL MANSELL	159 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

BRUTAL SPORTS FOOTBALL	TEL	CANNON FODDER	199 F	LEGACY OF SORASIL	269 F
DRAGONSTONE	TEL	LAMBORGHINI	249 F	LITIL DIVIL	269 F
RISE OF THE ROBOT	TEL	QUICK THUNDER RABBIT	249 F	MANCHESTER UNITED	299 F

JAGUAR



CONSOLE JAGUAR + 1 JEU

MANETTE SUPPLEMENTAIRE 249 F — CD ROM JAGUAR TEL

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

BRUTAL SPORTS	249 F	DINO DUDES	249 F	TEMPEST 2000	249 F
CRESCENT GALAXY	249 F	RAIDEN	249 F	WOLFENSTEIN 3D	249 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

CANNON FODDER	TEL	RAYMAN	449 F	CHECKERED FLAG 2	499 F
BUBSY II	449 F	SYNDICATE	449 F	DOOM	499 F
CLUB DRIVE	449 F	THEME PARK	449 F	IRON SOLDIERS	499 F
DOUBLE DRAGON V	449 F	VAL D'ISER SKIING	449 F	KASUMI NINJA	499 F
DRAGON	449 F	ALIENS VS PREDATOR	499 F	RISE OF THE ROBOT	499 F

3 DO

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES (neufs et occasions)

CONSOLE 3 DO (version PAL) + 2 jeux TEL — JOYSTICK 6 boutons TEL
PISTOLET 3 DO 399 F — MANETTE SUPPL. 249 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

JOHN MADDEN FOOTBALL	199 F	PEEBLE BEACH GOLF	249 F	NIGHT TRAP	279 F
DRAGON'S LAIR	249 F	TOTAL ECLIPSE	249 F	SUPER WING COMMANDER	279 F
MAD DOG MAC CREE	249 F	BURNING SOLDIER	279 F	WAY OF THE WARRIORS	279 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

RISE OF THE ROBOT	TEL	GEX	375 F	ROAD RASH	375 F
SHOCKWAVE 2	229 F	NEED FOR SPEED	375 F	SAMOURAI SHODOWN	375 F
QUARANTINE	299 F	NOVASTORM	375 F	SEAL OF THE PHARAON	375 F
CRIME PATROL	375 F	ORION OFF ROAD	375 F	STATION INVASION	375 F
DEMOLITION MAN	375 F	QUARANTINE	375 F	SUPER STREET FIGHTER II	375 F
FIFA SOCCER	375 F	REBEL ASSAULT	375 F	THEME PARK	375 F

CD ROM PC & MAC

+ DE 600 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

LECTEUR CD ROM double vitesse TEL — Carte sonore + Enceinte TEL
Joystick 129 F — MANETTE 99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

TIE FIGHTER	TEL	LEISURE SUIT LARRY VI	349 F	PGA TOUR GOLF	399 F
WINGS OF GLORY	TEL	STAR CRUSADERS	349 F	SAGA OF ACES	399 F
CORRIDOR 7	249 F	SUPER KARTS	349 F	SAM & MAX (VF)	399 F
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	249 F	SUPER STRIKE COMMANDER	349 F	SIM CITY ENHANCED	399 F
CYCLEMANIA	299 F	TRANSPORT TYCOON	349 F	STAR TREK (25HT)	399 F
DESERT STRIKE	299 F	DELTA V	369 F	SYBERWAR	399 F
FIFA SOCCER	299 F	DAWN PATROL	379 F	INFERNO	399 F
JUNGLE STRIKE	299 F	RETURN TO RINGWORLD	379 F	RISE OF THE ROBOTS	399 F
KYRANDIA 3	299 F	ALONE IN THE DARK 3	399 F	MAGIC CARPET	429 F
NASCAR	299 F	ARMORED FIST	399 F	THE HORDE	429 F
NOVASTORM	299 F	CREATURE SHOCK	399 F	CYBERIA	449 F
MARCO POLO	329 F	DRAGON'S LORE	349 F	DOOM 2	449 F
QUARANTINE	329 F	IRON ASSAULT	399 F	HELL	449 F
SPACE QUEST ANTHOLOGY	329 F	KLICK & PLAY	399 F	LITTLE BIG AVENTURE	449 F
TACOPS	329 F	KING'S QUEST ANTHOLOGY	399 F	MYST	449 F
FRONTIER COMPILATION	349 F	LOST EDEN	399 F	UNDER THE KILLING MOON	449 F
GREAT NAVAL BATTLE II	349 F	SUPER SKI PRO	199 F	US NAVY FIGHTER	449 F
KING QUEST 7	349 F	GENESIA	249 F	WING COMMANDER III	499 F

Exemple de prix (JEUX OCCASION) :

MEGARACE	139 F	SUBWAR	249 F	BATTLE ISLE II	299 F
REBEL ASSAULT	199 F	BENEATH A STEAL SKY	275 F	CONSPIRACY	299 F
WORLD CUP USA 94	199 F	COMMANCHE	275 F	OUTPOST	299 F
TFX	239 F	GABRIEL KNIGHT	275 F	ULTIMA VIII/PAGAN	299 F
DAY OF THE TENTACLE	249 F	INCA II	275 F	HELL CAB	314 F
IRON HELIX	249 F	LOST IN TIME	275 F	KING QUEST 6	329 F
KING QUEST 5	249 F	MAD DOG	275 F	MAD DOG 2	349 F
MONKEY ISLAND	249 F	RETURN TO ZORK	275 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	349 F
SHERLOCK HOLMES	249 F	SYNDICATE PLUS	275 F	F15 STRIKE EAGLE	379 F

GRAND CHOIX DE JEUX CD ROM PC OCCASION Téléphonez pour réservez !!!

CDI PHILIPS

TOUS LES LECTEURS CD EN DEMONSTRATION PERMANENTE

Un choix de +600 CD neufs & occasions

	NEUF	OCC.		
Lecteur CDI 450 + 1 manette	2490 F	1690 F	Manette supplémentaire	289 F
Lecteur CDI 210 + 1 manette	2990 F	2090 F	Carte Full Motion vidéo	1990 F
Lecteur CDI 220 + 1 manette	3990 F	2790 F	Souris	289 F

Exemple de prix CD FILMS OCCASION :

BLACK RAIN (VF)	139 F	LIAISON FATALE (VF)	139 F	STAR TREK VI (VF)	139 F
GHOST (VF)	139 F	PROPOSITION INDECENTE (VF)	139 F	UN POISSON NOMME WANDA (VF)	139 F

Exemple de prix CD OCCASION DIVERS :

ADVENTURES SANDY ARGUE	139 F	GIRES	209 F	POWER HITTER	239 F
BATTLESHIP	139 F	OTHELLO	209 F	SPACE ACE	239 F
PINBALL	139 F	ZOMBIES	209 F	ZELDA	239 F
DIMO'S QUEST	169 F	ASTERIX	239 F	7TH GUEST	239 F
PAVAROTTI	169 F	JOY OF SEX	239 F	INCA	279 F
SARGON CHEAS	169 F	HOTEL MARIO	239 F	INTERNATIONAL TENNIS OPEN	279 F
ANGE ET DEMON	209 F	LITIL DIVIL	239 F	DICTIONNAIRE HACHETTE	680 F
ALIEN GATE	209 F	OPEN PALM SPRINGS	239 F	STING	TEL

Exemple de prix CD FILMS NEUF :

APOCALYPSE NOW	189 F	LE FLIC DE BEVERLY HILLS 2	189 F	RAIN MAN	189 F
BONS BAISERS DE RUSSIE	189 F	LES SURVIVANTS	189 F	SLIVER	189 F
JEUX DE GUERRE	189 F	POURSUITE D'OCTOBRE ROUGE	189 F	UN PRINCE A NEW YORK	189 F
Exemple de prix CD NEUF DIVERS :		CHAOS CONTROL	TEL	LES VINS DE FRANCE	489 F
STING CONCERT	159 F	APPRENTISE	349 F	MUTANT RAMPAGE	349 F
DIMO'S QUEST	249 F	ASTERIX	349 F	SPACE ACE	349 F
SCOTLAND YARD	249 F	JOHNNY HALLYDAY	349 F	BURN CYCLE	399 F
FLINSTONES JETSONS	299 F	LITIL DIVIL	349 F	MAD DOG MAC CREE	399 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Offre dans la limite des stocks disponibles. * OCCASION ** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE RC : Paris B 385 215 603

☆ ☆ ☆ GAGNEZ DES CADEAUX ☆ ☆ ☆

par tranche de 100 F d'achat, vous obtenez 100 «Points SCORE»
Exemple (Achat d'un jeu valant 399F = 400 «Points SCORE»)

ACCUMULEZ VOS POINTS SCORE lors de vos achats par correspondance ou dans toutes les boutiques SCORE GAMES et GAGNEZ LES CADEAUX suivants :

600 POINTS SCORE	1 Cadeau Surprise	2000 «	» 1 Calculatrice
800 «	» 1 Porte monnaie multicolore	2200 «	» 1 Chronomètre
		2400 «	» 1 Pendulette
1000 «	» 1 Sacoche banane	2600 «	» 1 Balladeur K7
1200 «	» 1 Casquette	2800 «	» 1 Transistor FM
1400 «	» 1 Tee Shirt	3000 «	» 1 Appareil photo
1600 «	» 1 Montre sport	3200 «	» 1 Reveil radio
1800 «	» 1 Balladeur radio		

CHEZ SCORE GAMES, VOUS SEREZ TOUJOURS GAGNANTS

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD
•GAME-BOY • CD ROM PC
•SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin)
(Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL DOM : .... CODE CLIENT : I__I__I__I__I__I

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature ....

JOYSTICK 02/95



Voici un récapitulatif de tous les jeux

CYCLONES

TEST Page 102 | PC, PC CD-ROM



STRATÉGIE

EDITEUR : SSI
DISTRIBUTEUR : PPS
TEL : 43.59.47.47.
NOTICE : FRANÇAIS, 1 JOUEUR,
CONFIG MINI : 486 DX 33

TECHNIQUE 60 | INTERET 75

CONCLUSION
Moins "pan pan badaboum" que ses concurrents, ce jeu n'est pas inintéressant.

UP
- L'ambiance
- On rentre très facilement dans le jeu

DOWN
- Graphismes
- Animations

DISCWORLD

TEST Page 72 | PC CD-ROM



AVENTURE

DISTRIBUTEUR : PSYGNOSIS
TEL : (1) 46.43.93.10.
NOTICE : FRANCAIS,
CONFIG : 386 AVEC 4 MO DE RAM.

TECHNIQUE 88 | INTERET 90

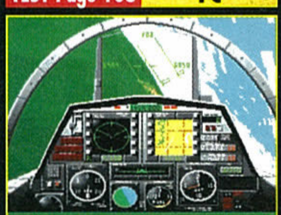
CONCLUSION
Un excellent produit qui plaira à beaucoup de monde et qui fera un excellent cadeau de fin d'année (Nudge, nudge).

UP
- Eric Idle, Pratchett, Rincevent, une équipe gagnante
- Grandeur des lieux
- Facilité d'utilisation
- Graphisme rigolo

DOWN
- Un très très léger ralentissement dans le scrolling.

FIGHTER WING

TEST Page 103 | PC



SIMULATION DE VOL

EDITEUR: MERIT STUDIOS
NOTICE VO, 1 À 16 JOUEURS
EN RÉSEAU,
CONFIG MINI : 486 DX2 50

TECHNIQUE 65 | INTERET 70

CONCLUSION
Un graphisme réaliste et un pilotage de qualité largement desservi par la réalisation, très moyenne. Un produit où le pire côtoie le meilleur.

UP
- La simulation pure
- Les missions
- Le graphisme

DOWN
- La vitesse de l'animation
- 16 joueurs en réseau

FINAL APPROCHE

TEST Page 120 | PC



EXTENSION F.S.

EDITEUR: COLORADO TECHNOLOGIES
DISTRIBUTEUR: COLORADO TECHNOLOGIES
TÉLÉPHONE: (1) 48.59.28.50
NOTICE VF, WINDOWS PLUS FS5, FS4, ATP, A320. IMPRIMANTE SOUHAITÉE

TECHNIQUE 65 | INTERET 80

CONCLUSION
Idéal pour "voler vrai", mais on regrette qu'il ne soit pas possible de passer de Final Approach à FS5 autrement qu'en faisant tourner FS5 sous Windows, ce qui relève de la pure folie.

UP
- Le réalisme.
- L'interaction avec FS5.
- Le manuel en français.

DOWN
- Peu d'intérêt sans imprimante.
- Manque de finition

GADGET

TEST Page 101 | PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR: SYNERGY
NOTICE VF, 1 JOUEUR,
486 33 CD WINDOWS 8 MO,
DISPO SUR MACINTOSH

TECHNIQUE 70 | INTERET 70

CONCLUSION
Difficile de ne pas s'endormir devant ce Gadget composé d'images fixes là où Under A Killing Moon est animé.

UP
- Le choix artistique des objets représentés.

DOWN
- Triste
- Musique d'ascenseur.
- Histoire inintéressante.

HELL

TEST Page 116 | PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR: GAMETEK
DISTRIBUTEUR: GAMETEK
TÉLÉPHONE: (16) 72.02.59.26
NOTICE VO, 1 JOUEUR, 486 33 VESA CD DOUBLE VITESSE, DISPO SUR PC.

TECHNIQUE 80 | INTERET 70

CONCLUSION
Plein de bonnes intentions, Hell manque néanmoins de charme. Sans mauvais jeu de mot, on reste de glace devant ces écrans superbes.

UP
- Le graphisme
- L'originalité

DOWN
- Les déplacements des personnages
- Le manque de charme
- La musique

L ZONE

TEST Page 93 | PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR : SYNERGIE
NOTICE : ANGLAIS,
NOMBRE DE JOUEURS : 1,
CONFIG : 486 DX2 AVEC CD DOUBLE VITESSE ET WINDOWS,
DISPO SUR MAC.

TECHNIQUE 70 | INTERET 65

CONCLUSION
Un soft où vous n'en aurez pas du tout pour votre argent.

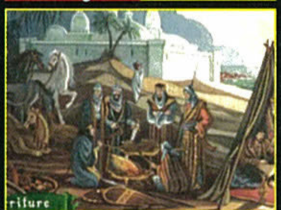
UP
- Tripatouiller les boutons, c'est rigolo.
- La facilité (pour les testeurs).

- La facilité (pour l'acheteur).
- Répétitif et linéaire (non, non, c'est pas la même chose).

DOWN

MARCO POLO

TEST Page 88 | PC CD-ROM



AVENTURE/ÉDUCATIF

EDITEUR : INFOGRAMES
TÉL. : (16) 72.65.50.00
NOTICE : VF
PRÉVU SUR : CD-I

TECHNIQUE 80 | INTERET 85

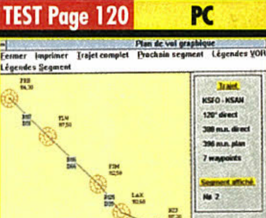
CONCLUSION
Parfait pour les débutants, il n'intéressera cependant les fanatiques du genre qu'assez brièvement de par un nombre d'actions limité. Néanmoins les missions occasionnent un regain d'intérêt.

UP
- Toutes ces vidéos, ces images, ces musiques traditionnelles...
- Partie éducative très poussée.

DOWN
- Les tableaux ne sont pas superbement scannés.
- Peut-être un peu simple quand même.

NAVIGATOR 5

TEST Page 120 | PC



EXTENSION F.S.

EDITEUR: COLORADO TECHNOLOGIES
DISTRIBUTEUR: COLORADO TECHNOLOGIES
TÉLÉPHONE: (1) 48.59.28.50
NOTICE VF, WINDOWS PLUS FS5, FS4, ATP, A320. IMPRIMANTE SOUHAITÉE

TECHNIQUE 65 | INTERET 70

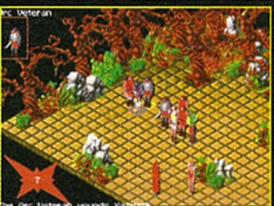
CONCLUSION
À réserver aux pilotes épris de réalisme et de paperasserie.

UP
- Le réalisme.
- L'interaction avec FS5.
- Le manuel en français.

DOWN
- Peu d'intérêt sans imprimante.
- Manque de finition

REALMS OF ARKANIA

TEST Page 82 | PC CD-ROM



RÔLE

EDITEUR : US GOLD
TÉLÉPHONE : 41.06.96.70
NOTICE EN ANGLAIS, 1 JOUEUR, 486 SX33 AVEC 4 MO RAM RECOMMANDÉ, 24 MO SUR LE DISQUE DUR (31 MO POUR INSTALLER LE SPEECH PACK)

TECHNIQUE 72 | INTERET 81

CONCLUSION
Star Trail réunit sous une réalisation sans ratés, les ingrédients nécessaires à un bon jeu de rôles sur ordinateur.

UP
- Un monde vaste et varié
- Deux niveaux de difficulté
- Durée de vie importante

DOWN
- Un peu complexe pour le joueur occasionnel

d'achat

testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

SLOBZONE

TEST Page 111 | PC CD-ROM



ARCADE

EDITEUR: DEEP RIVER
TÉLÉPHONE: PO BOX 9715-975, 565 CONGREE ST. PORTLAND, ME 04104 (USA)
TÉLÉPHONE : (19-1) 207/871.16.84
NOTICE VO, 1 JOUEUR, CONFIG 486 DX33

TECHNIQUE 40 | INTERET 70

CONCLUSION
SlobZone n'est autre qu'un énième remake de Wolfenstein 3D au concept marrant mais à la réalisation ratée.

UP
- Un concept marrant.
- Le nombre de niveaux.

DOWN
- L'animation très saccadée.
- Trop simpliste.

TERRACE

TEST Page 119 | PC





REFLEXION

EDITEUR : COMPUTER TERRACE/SILER VENTURES, P.O. BOX 2405, LAKE OSWEGO, OR 97035.
NOTICE : ANGLAIS, DISPO SUR PC

TECHNIQUE 65 | INTERET 88

CONCLUSION
Cela n'est pas un hasard si l'on voit de temps à autre ce jeu dans Star Trek : il en est un symbole et reflète parfaitement, avec ses règles simples et sa stratégie rigoureuse, l'esprit de la série.

UP
- Originalité
- Vous vous êtes déjà lassé au jeu de go, par exemple ?
- Sobriété

DOWN
- Faut écrire aux US !

BLOODNET AGA

TEST P. 94 | AMIGA 1200/4000



AVENTURE

EDITEUR : GAMETEK
DISTRIBUTEUR : GAMETEK
TÉLÉPHONE : (16) 72.02.59.24
NOTICE : VF
DISPONIBLE SUR : PC/PC CD-ROM
CONFIG MINIMUM : 68020, 2 MO
RECOMMANDÉE : 68020, 4 MO HD

TECHNIQUE 89 | INTERET 92

CONCLUSION
Enfin un jeu d'aventures, et pas le moins bon, qui plus est, à la mesure de ceux que l'on trouve sur PC ! Un jour à marquer d'une pierre blanche !

UP
- Le graphisme en 256 couleurs.
- L'immense richesse du jeu.
- Aventures + JDR = 2 jeux en un !

DOWN
- Assez compliqué à manipuler
- Interface parfois pénible
- La lenteur de l'animation.

DRAGONSTONE

TEST Page 112 | AMIGA



RÔLE

ÉDITEUR : CORE DESIGN
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TÉLÉPHONE : 48.18.50.00
NOTICE : VF
CONFIG MINIMUM : 1 MO DE RAM

TECHNIQUE 65 | INTERET 75

CONCLUSION
Si Dragonstone ne mérite pas le qualificatif de "décevant", il n'apporte cependant pas non plus sa pierre à l'édifice de la ludothèque Amiga. Le service minimum, quoi !

UP
- Le cocktail arcade-aventures-JDR
- L'excellente bande sonore.

DOWN
- La fenêtre de jeu, trop petite.
- Les énigmes, trop sommaires.
- Les monstres qui reviennent encore et toujours.

OVERLORD

TEST Page 92 | AMIGA



SIMULATION DE VOL

EDITEUR: VIRGIN
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
TÉLÉPHONE: (1) 53.68.10.10
NOTICE VF, 1 JOUEUR,
TESTÉ SUR A1200, DISPO SUR PC,
TESTÉ DANS JOY N° 51

TECHNIQUE 82 | INTERET 88

CONCLUSION
Un bon produit qui n'a que très peu de concurrence sur Amiga. Les fanatiques d'aviation apprécieront.

UP
- Les missions variées.
- L'animation.

DOWN
- La pauvreté des décors.
- Des touches peu pratiques.

THE VORTEX

TEST Page 113 | PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR : HYPERBOLE STUDIOS
DISTRIBUTEUR : WEA VISUAL ENTERTAINMENT
NOTICE : ANGLAIS, 1 JOUEUR
CONFIG : PC AUX NORMES MPC2
DISPONIBLE

TECHNIQUE 30 | INTERET 60

CONCLUSION
Si on reprend le même article du numéro 51, où Michel parlait de la beauté, de l'intérêt et de l'interactivité des jeux en les classant en trois catégories, on remarquera que ce jeu n'entre dans aucune des trois catégories : il n'est ni beau, ni intéressant et à peine interactif.

UP
- le boîtier est rigolo, il se déplie tout en long

DOWN
- la lenteur
- les fenêtres de jeu minuscules

WINGS OF GLORY

TEST Page 78 | PC CD-ROM



SIMULATION DE VOL

EDITEUR : ORIGIN
DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS
TÉL. : (16) 72.17.07.83
NOTICE VF, 1 JOUEUR, CONFIG. MINIMUM 486 SX25. DX2/66 RECOMMANDÉ. 8 MO DE RAM.

TECHNIQUE 77 | INTERET 83

CONCLUSION
On a plus envie de saisir les subtilités du pilotage qu'avec un simulateur d'avion de chasse ultramoderne. Pourtant, la réalisation 3D et le système de scénario donnent à penser qu'Origin réutilise des formules qui ont déjà fonctionné.

UP
- Atmosphère bien restituée
- Instrumentation et pilotage réalistes
- Interface complète

DOWN
- Le moteur 3D commence à vieillir
- Les temps de chargement des missions

LE ROI LION

TEST Page 106 | AMIGA 1200



PLATES-FORMES

EDITEUR : DISNEY SOFTWARE/VIRGIN
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
TÉLÉPHONE : 53.68.10.10
NOTICE : VF
DISPO SUR PC
TESTÉ DANS JOYSTICK 56

TECHNIQUE 50 | INTERET 75

CONCLUSION
Un jeu de plates-formes très moyen, bien en deçà de ce que l'on attendait.

UP
- Les personnages, mignons à souhait.
- L'animation des sprites, très décomposée.

DOWN
- Le scrolling catastrophique.
- Les trois niveaux en moins.
- Les chargements interminables.
- Le peu de couleurs exploitées.

SIM CITY 2000

TEST P. 114 | AMIGA 1200/4000



STATÉGIE/SIMULATION

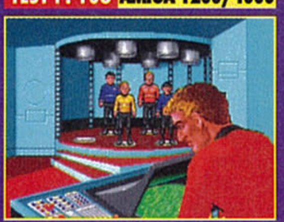
EDITEUR : MAXIS
NOTICE : VF
CONFIG MINIMUM : 68020HD 4 MO
CONFIG RECOMMANDÉE : 68040HD 4 MO
DISPO SUR PC/MAC
TESTÉ DANS JOYSTICK N° 46
PRÉVU SUR PC CD/MAC CD

TECHNIQUE 20 | INTERET 00

CONCLUSION
C'est le jeu le plus élitiste que l'Amiga ait jamais connu dans toute son histoire, réservé aux détenteurs de grosses config.. Tenter de vendre un tel jeu aux malheureux possesseurs d'A1200 relève de l'escroquerie pure et simple.

STAR TREK 25 TH

TEST P. 108 | AMIGA 1200/4000



AVENTURE

EDITEUR : INTERPLAY
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
TÉLÉPHONE : (1) 53 68 10 00
NOTICE : VF
CONFIG MINIMUM : 68020 HD 2 MO
DISPONIBLE SUR PC
TESTÉ DANS JOYSTICK 25

TECHNIQUE 80 | INTERET 92

CONCLUSION
Si vous appréciez la série Star Trek, vous allez devenir complètement marteau de cette adaptation.

UP
- La bande sonore, absolument parfaite.
- La variété des divers épisodes.
- Dialogues hilarants.

DOWN
- L'animation n'est pas des plus vivaces.

Guide d'achat

CRIME PATROL

TEST Page 124 | 3DO



ARCADE

EDITEUR : AMERICAN LASER GAMES
NOTICE VO, 1/2 JOUEURS,
PRÉVU CD 32/CD-I FMV

TECHNIQUE 50 | INTERET 30

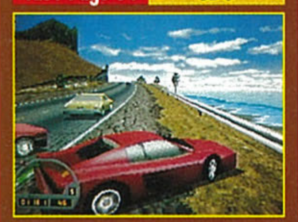
CONCLUSION
Complètement injouable avec le joypad, Crime Patrol ne présente qu'un faible intérêt, même avec le pistolet.

UP
- L'ambiance du film.
- Le son.

DOWN
- L'intérêt.
- Injouable sans GameGun

THE NEED FOR SPEED

TEST Page 84 | 3DO



SIMULATION DE VOITURE

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TELEPHONE : (16) 72.17.07.83
NOTICE : V.F.
NBR DE JOUEURS : 1

TECHNIQUE 91 | INTERET 86

CONCLUSION
Un graphisme sans égal, une réalisation très soignée, difficile de ne pas craquer pour The Need for Speed. Certains le trouveront un peu lent, d'autres trop facile, personnellement j'ai adoré.

UP
- Waow le graphisme !
- Le nombre élevé de détails.
- L'aspect simulation

DOWN
- L'animation globale un peu lente.
- Les bruitages moyens.
- Jeu trop facile.

NOVASTORM

TEST Page 124 | 3DO



ARCADE

EDITEUR : PSYGNOSIS
TÉLÉPHONE : 46.43.93.10
NOTICE VO, 1 JOUEUR, DISPO
SUR PC CD, TESTÉ DANS JOY N° 55.

TECHNIQUE 60 | INTERET 60

CONCLUSION
Un jeu moyen qui n'exploite pas beaucoup la machine et qui demeure trop facile.

UP
- Des paysages réussis
- De nombreuses séquences vidéo

DOWN
- Un jeu répétitif et trop facile

PATAANK

TEST Page 125 | 3DO



ARCADE

EDITEUR : PF MAGIC
NOTICE : ANGLAIS

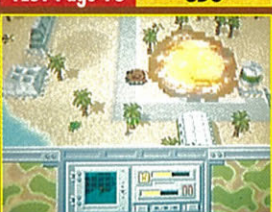
TECHNIQUE 40 | INTERET 40

UP
- Animations rapides, très rapides...

DOWN
- ...Trop rapides, en fait

RETURN FIRE

TEST Page 98 | 3DO



STRATÉGIE/ARCADE

EDITEUR : PROLIFIC PUBLISHING
DISTRIBUTEUR : PROLIFIC PUBLISHING
NOTICE : VO, 2 JOUEURS

TECHNIQUE 90 | INTERET 95

CONCLUSION
Si vous possédez une 3DO, Return Fire est un achat absolument indispensable. Et si vous n'avez qu'une seule manette, c'est l'occasion ou jamais de faire l'acquisition d'une deuxième !

UP
- La 3D, omniprésente
- Les musiques, grandioses
- Le côté stratégique
- La diversité des véhicules
- Plus de 100 niveaux différents !

DOWN
- Les décors ne changent pas d'un niveau à l'autre
- Le scrolling, parfois un petit peu saccadé

SHOCK WAVE

TEST Page 122 | 3DO



SCÉNARII

EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
TELEPHONE: (16) 72.17.07.83
NOTICE VF, 1 JOUEUR, SHOCKWAVE
TESTÉ DANS JOY N° 52

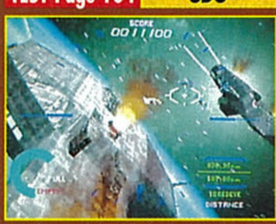
CONCLUSION
Un scénari disk qui n'apporte rien de plus sur le plan technique, mais n'en demeure pas moins d'excellente qualité.

UP
- Le scénario
- Les décors
- L'animation

DOWN
- Pas d'amélioration technique
- La difficulté

STARBLADE

TEST Page 104 | 3DO



ARCADE

EDITEUR: NAMCO
NOTICE VO,
1 JOUEUR

TECHNIQUE 75 | INTERET 70

CONCLUSION
Très très beau, mais sans grand intérêt. Moins varié que Rebel Assault, mais mieux réalisé.

UP
- C'est beau
- C'est rapide

DOWN
- C'est lassant
- C'est trop court

SUPREME WARRIOR

TEST Page 125 | 3DO



ARCADE

EDITEUR : DIGITAL PICTURES

TECHNIQUE 75 | INTERET 75

CONCLUSION
Ce soft vous emballera même si vous n'êtes pas du tout fana du genre. Et ça nous change des jeux baston classiques en vue latérale.

WAIALAE COUNTRY CLUB

TEST Page 115 | 3DO



GOLF

NOTICE EN ANGLAIS,
1 À 4 JOUEURS

TECHNIQUE 79 | INTERET 64

CONCLUSION
Un truc pour cadre dynamique, précis mais sans grand fun.

UP
- Les palmiers de l'intro
- Placement des pieds du joueur
- Nombreuses options de jeu

DOWN
- Bruitages
- Pas de vue 3D du parcours

WORLD CUP GOLF

TEST Page 118 | 3DO



GOLF

ÉDITEUR : US GOLD
DISTRIBUTEUR : US GOLD
TÉLÉPHONE : 41.06.96.70
NOTICE : VO

TECHNIQUE 79 | INTERET 70

CONCLUSION
Le meilleur golf sur 3DO n'est tout de même pas encore à la mesure de ce qu'on était en droit d'attendre sur une telle machine.

UP
- Le graphisme est superbe.
- L'affichage est bien plus rapide que sur tous ses concurrents sur 3DO

DOWN
- Les décors manquent cruellement d'animation
- Cela fait bizarre de voir parfois son golfeur au loin, en tout petit

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

3DO

Vente

Dép. 92 Vends, échange, achète news et oldies 3DO, vends Sever Shark 200 Frs, Power Kingsdom 150 Frs... et recherche contacts pour prêt de jeux dans le 75/78/92. Tel au 47 95 00 36 à David.

Dép. 95 Vends 3DO Pal + 2 pads + SSF2 Turbo + Fifa Soccer + Fifa + Total + Crash and Burn, valeur 5000 Frs, vendue 3300 Frs à débattre. Tel au 30 73 07 29 à Samir.

Amiga

Achat

Dép. 33 Achète : Comprendre et bien exploiter son Amiga (pour WB 2.0) et livres des meilleurs logiciels du DP (Amiga). Ecrire à Le Hai Thanh Domaine du Clair Bois 55 Rue de Rambaud 33850 Leognan.

Dép. 40 Achète A1200 + DD 120 Mo + nbx jeux + joys + souris : 1500 Frs. Rollin Bertrand 12 Bd de Harbaux 40000 Mont de Marsan.

Dép. 74 Achète 4 Mo de Fastram Amiga 500. Tel à Jérôme au 50 23 71 66 après 18 h.

Dép. 94 Achète A1200 : 1500 Frs. Tel à Francisco au 43 77 72 43.

Contact

Dép. 59 Assure contact rapide et sérieux sur A500/1200. Ecrire à Laurent Swaenepoel 1 Allée Chateaubriand 59115 Leers.

Dép. 59 Cherche contacts sérieux sur Amiga 600 et possède news, réponse assurée. Dave Bertrean Les Presidents 42 Le Grevy 59600 Maubeuge.

Dép. 62 Cherche contacts sur A500. Delhomel anthony 10 Rue de Douai 62300 Lens.

Dép. 62 Cherche contacts sur A1200/500 pour échanges. Robert Frédéric 62 Rue de Quiery 62490 Vitry en Artois ou tel au 21 50 09 08.

Dép. 62 Echange jeux sur A500, envoyez liste à Thomas David 20 Chemin d'Aix 62143 Angres.

Dép. 66 Cherche contacts A500, échange news, oldies, liste sur disk et sur demande. Thomas Christophe 2 Rambla de Vertefeuille 66100 Perpignan ou tel au 68 54 05 71.

Dép. 68 Voilà 3 mois que mon Amiga est en panne (DF1 et HD bloqué, curseur figé) et personne ne peut le réparer (plus de pièce dispo). Alain Luttringer 12 Rue de la Prévoyance 68100 Mulhouse.

Dép. 72 Cherche contacts sérieux et durables sur A500/1200, réponse assurée. Brière Vincent 53 Rue Guillaume 72000 Le Mans.

Dép. 73 Cherche contacts Amiga dans le dép. de la Savoie. David Charbonnier Carnavet 73250 Saint-Jean de la Porte.

Dép. 75 Echange logs Amiga contre softs CD-Rom PC ou MD. Tel au 45 39 31 89 à David.

Dép. 75 Cherche contacts sur Amiga pour échanges ou vente à bas prix, cherche aussi DP, débutants bienvenus. Ecrire à JM Rousseau 28/C Rue des Bluets 75011 Paris.

Dép. 85 Echange sur Amiga 1200, news et oldies, contacts sérieux et rapides, envoyez liste à Grendi Salim 26 Rue Jacques Cartier 85000 La Roche sur Yon.

Dép. 88 Cherche contacts sur A600 pour échanges de jeux, envoyez liste à Delacroix Fabien 26 Rue Jean Jacques Rouseau n°356, 88190 Golbey.

Dép. 97 Recherche programmes récents sur A500 et Emulation PC, Apple 2. Contactez Lawtong Erick 10 Boulevard de la Trinité Appt 890 Bloc FG, 97400 St Denis La Reunion ou tel au 19 262 401 686.

Vente

Dép. 42 Vends moniteur couleur 1084S en TBE avec manuel et emballage d'origine, faire offre à Arnaud Saintantoine 10 Rue du Professeur Leriche 42190 Charlieu ou tel au 77 60 19 72.

Dép. 44 Vends A500, ext 1 Mo, joys, + 200 disks, le tout tbe avec facture : 1500 Frs. Tel au 51 70 25 58 à Rezé.

Dép. 44 Vends nbx jeux et utils sur A500 à très bas prix. Ecrire à Jef Bottoli 3 Rue Fabert 44100 Nantes.

Dép. 50 Vends logiciels Amiga à très bas prix, demandez liste à à Grandguillotte Fabrice 4 Rue des Mourets 50460 Querqueville.

Dép. 50 Vends A500, 25 jeux, souris, livres, moniteur 1084S couleur : 950 Frs, cherche jeux anciens sur Amiga (plus de 3 ans). Tel à Eric au 33 22 28 32.

Dép. 51 Vends CD32, carte FMV, jeux : Microcosm..., Films à 3000 Frs à débattre. Tel à Patrick au 26 02 10 52.

Dép. 59 Vends jeux Amiga news et oldies à bas prix. Tel au 20 07 80 83.

Dép. 62 Vends DP : jeux, utils, démos : 900 Frs, pour la liste, envoyez disk avec enveloppe timbrée à 4,40 Frs à Legay Martial 24 Rue Schweitzer 62221 Noyelles S/S Lens.

Dép. 62 Vends Amiga 500 + 50 jeux + extension de mémoire + utilitaires + moniteur : 1800 Frs ou échange contre 3DO ou Néo Géo CD uniquement dans le 62. Tel à Mallory au 21 53 50 42.

Dép. 62 Vends CD sur Amiga CD32, tbe, port compris : 100 Frs chaque. Mr Arsène Yann 2 Impasse de la Poste 62158 L'Arbret ou tel au 21 48 28 29.

Dép. 62 Vends jeux originaux Amiga : Genesia, Bubba n'Stix, Hired Guns, Ishar 2, Sim City Deluxe, Lord of the Rings... 100 Frs pièce. Tel au 21 38 40 72.

Dép. 63 Vends ou échanges sur A1200 : 180 Frs port inclus, intéressé par Simeco (ex : Theme Park...), réponse assurée. Tel au 73 25 19 32 ou écrire à Mathieu Gourcy 78 B Avenue de la Gare 63360 Gerzat.

Dép. 69 Vends jeux originaux : Settlers, Mortal Kombat, Cannon Fodder 150 Frs, Desert Strike, Body Blows et OM Super Football 100 Frs. Tel au 78 48 20 02 à Charly.

Dép. 72 Vends disks vierges 3" : 2,30 Frs pièce. Piron Frédéric 189 Bd de la Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 73 Vends jeux PC/Amiga 500/1200 à prix interessants, liste sur demande. Mr Moerenhout Laurent 124 Place St Leger 73000 Chambery ou tel au 79 85 61 32 le matin.

Dép. 74 Vends jeux Amiga 500/1200 à bas prix, possibilité d'échanges. Mle Sarah Vigoureux 6 Rue Joseph Dessaix 74000 Annecy.

Dép. 75 Vends A500, extension 1 Mo, 2ème lecteur (Blitz + Antivirus), souris, joys, nbx jeux, bon état : 2000 Frs. Tel à Aziz au 43 45 48 39 vers 20 h.

Dép. 75 Vends A500, tbe, jeux originaux, moniteur couleur, mini enceintes Aiwa : 2000 Frs. Tel au 45 79 63 10.

Dép. 75 Vends Amiga 500 avec accessoires et jeux, le tout pour 3500 Frs. Tel au 45 75 78 29.

Dép. 77 Vends A1200 (- d'un an) + joystick + virtual joy + 100 jeux + utilitaires : 2000 Frs. Tel au 64 24 47 37 après 18 h à Julien.

Dép. 77 Vends A600 + écran 1084S + 2 joys + 200 disks + souris + tapis + boites de rangement, le tout en très bon état : 1700 Frs. Tel à Philippe au 60 63 73 64 après 19 h.

Dép. 77 Vends jeux A500/1200, cherche contacts sur PC pour échanges de logiciels. Tel au 60 63 58 44 à Christian.

Dép. 78 Vends Amiga 500 extension 512 Ko, 270 jeux et utils, souris, 4 manettes, lecteur externe : 2500 Frs. Tel au 39 65 26 54 à Nicolas.

Dép. 86 Vends Amiga 500+ extension 1 Mo + 1 joystick + souris stylo + souris normale + manuel d'utilisation + scanner à main (NB) + jeux et utils (surtout DAO) : 1300 Frs. Tel à Mathieu au 49 60 21 10.

Dép. 88 Vends jeux Amiga sur 500/500+/600, envoi de liste sur demande à Olivier Bertrand 491 Rue de Pont 88200 Vosges ou tel au 29 62 29 55.

Dép. 91 Vends A500 1 Mo, 60 disks : 900 Frs, 12 jeux originaux 400 Frs. Tel au 60 46 75 29.

Dép. 92 Vends A500 1 Mo, lecteur de disquettes, jeux, joystick, imprimante Citizen 120D, house, divers. Tel au 47 21 27 99 à Stéphane.

Dép. 92 Vends A500, moniteur 1083S, souris, joystick, pad, jeux, disquettes, tbe : 1800 Frs. Tel au 47 33 71 50.

Dép. 92 Vends A1200, cable TV, joystick, logiciel, 15 jeux originaux, souris : 3000 Frs. Tel à Roman au 47 31 81 45.

Dép. 93 Vends A500 extension 1 Mo, 1 joy, lecteur ext 5"1/4, nbx jeux : 2000 Frs. Ristat Franck 24 Rue du 11 novembre 93330 Neuilly sur Marne ou tel au 43 08 15 53.

Dép. 93 Vends jeux Amiga et PC à petits prix. Mr Bellay 60 Avenue de Lyon 93220 Gagny ou tel au 43 88 05 27.

Dép. 93 Vends jeux et news à bas prix sur tous Amiga. Liste à Coin Patrick 54 Rue de Franceville 93220 Gagny ou tel au 43 00 44 94.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga 1200/500/600 et PC, prix très bas. Liste à Turlan Christian 59 Rue de Franceville 93220 Gagny ou tel au 43 88 60 59.

Dép. 93 Vends nbx jeux, utils, news A500/600/1200. Tel à David au 43 83 61 95.

Dép. 94 Vends Amiga 500 (1 Mo) + lecteur externe + moniteur couleur + imprimante 9 aiguilles + 300 logs + 2 joys + boites de rangement : 3000 Frs. Tel au 42 37 54 99 à Stéphane après 19 h.

Dép. 94 Vends Amiga 500+, livre et souris, extension 1 Mo et nbx jeux, excellent état : 1100 Frs. Tel au 49 80 03 73.

Dép. 94 Vends A500+ complet : 800 Frs + Action Replay MK3 : 300 Frs. Tel à Nicolas au 48 99 97 99 (possibilité d'expédition en contre remboursement).

Dép. 94 Vends boitier externe pour disque dur, marque Dataflyer XDS format IDE pour A1200 neuf dans emballage, vendu à moitié prix soit 350 Frs. Tel au 45 47 49 99 à Pascal.

Dép. 94 Vends nbx logiciels originaux sur A500, environ 60 programmes. Tel à Yvan Pattiniez au 48 83 99 44.

Dép. 94 Vends CD32, 7 CD dont Microcosm, UBB..., pad, souris, le tout vendu à 1600 Frs. Tel l'après-midi au 49 84 21 47.

Dép. 95 Vends news pour A1200/500/600, utils, jeux à très bas prix. Tel à Yann au 39 86 47 55 après 19 h ou écrire à Tournon Yann BP 208 95140 Garges les Gonesse.

Atari

Achat

Dép. 62 Achète, vends, échange jeux sur Atari 520 ST, réponse assurée. Lemoine Mickaël 41 Rue Léon Blum 62540 Merles les Mines ou tel au 21 53 01 18.

Dép. 78 Achète Rainbow Island + tous les Bob Morane. Tel au 30 43 51 78.

Dép. 99 Achète Megafile 44 pour Atari ST, avec ou sans cartouches 5"1/4, prix à convenir. Basso Egidio 126 Rue Vanderick B-6180 Courcelles Belgique ou tel 19 32 71 45 65 23.

Contact

Dép. 50 Echange ou vends nbx titres sur ST : news, utils ou autres docs et soluces, toutes machines, réponse assurée et rapide. Tel à Jean-Marc au 33 07 18 71 uniquement le soir.

Dép. 51 Echange, achète, vends jeux et logiciels récents sur ST et MAC, nbx news, vends 2 barettes MAC 1 Mo : 250 Frs et CD-Rom MAC. Mr Lobster Cidex 15 51160 Germaine.

Vente

Dép. 13 Vends Atari 1040 STE, imprimante Citizen 120D+, le Rédacteur 3, le tout en tbe : 2000 Frs à débattre. Tel au 91 93 71 66 à Christian.

Dép. 26 Vends lecteur externe 5'1/4 pour Atari, tbe "Cumana" peu servi : 350 Frs, acheté 1090 Frs + disquettes 5/4 neuve dans l'emballage 200 Frs les 250. Tel au 75 01 91 46 HR.

Dép. 57 Vends jeux originaux pour ST à 50 Frs pièce. Ecrire à Weissend Raphaël 11 Rue Witrig 57200 Bliesbruck.

Dép. 72 Vends Atari STE 520 : 2000 Frs, programmes, cherche programmes sur ST. Christophe Lepoivre 34 rue Tuvache 72800 Luche.

Dép. 75 Vends jeux originaux pour ST : Vroom 1, 2, 3, Black Sect, Super Space Invaders, Microprose Golf : 70 Frs pièce. Tel au 42 41 55 42.

Dép. 75 Vends atari 520 STF, moniteur couleur, nbx jeux (très bon état), le tout pour 990 Frs. Tel à Vincent au 45 33 96 54.

Autres

Achat

Dép. 77 Achète Tuner TV pour moniteur Amstrad 6128. Tel à Olivier le soir au 64 03 09 49.

Contact

Dép. 69 DUO Ludipub recherche de petits jeux de type : Tetris, Casse-brique, Flipper, Arcade... Merci de nous envoyer une disquette de démo (compatible PC) contenant un exécutable nous permettant de juger la qualité du jeu : Simplicité, Rapidité, Convivialité, Intérêt du jeu. Société DUO Dép. Ludipub 39 R. Carnot BP 106 - 69192 Saint-Fons Cedex.

Dép. 77 Accédez à toutes les news PC CD pour 50 Frs, infos sur disk contre 2 timbres. Club Eco CD 152 rue de By 77810 Thomery.

Dép. 91 Association échange idées, images, sons, scannerise vos docs couleurs... infos contre enveloppe timbrée à DMA Privat 4 Rue du Parc 91160 Ballainvilliers.

Vente

Dép. 25 Vends + de 310 revues micro : 100 Frs les 6 (port inclus), ou le tout 1500 Frs à débattre (valeur totale + 9000 Frs). Boinot Alexandre La Planée 25160 Malbuisson ou tel au 81 80 91 97 ou 81 69 63 95 le week-end.

Dép. 33 Vends imprimante Citizen 224 à aiguilles, couleur, très bon état, jamais eu de réparation, tout format de papier (Listing, A4...). Tel au 56 81 29 37.

Dép. 59 Vends nbx logiciels pour TO8 à bas prix. Etienne Michel 252 Rue de la Liberté 59600 Maubeuge.

Dép. 74 Vends MSX2 Philips + progs 500 Frs, cartouche Ultimate Ripper pour ST : 150 Frs, disk DD 2 Frs, disk HD 4 Frs par 50. Millon David 75 Allée Rabelais 74190 Passy ou tel au 50 78 11 87.

Dép. 75 Vends moniteur couleur péritel Atari SC1425, tbe : 500 Frs. Tel au 45 38 96 40 après 18 h à Frédéric.

Dép. 83 Vends carte son Sound Blaster Pro neuve 500 Frs, jeux PC CD-Rom, éducatif et jeux Amiga. Tel au 94 87 52 78.

Cpc

Vente

Dép. 67 Vends Amstrad CPC 464 + 150 jeux, Amstrad disquette + 100 jeux, écran et accessoires. Weber Klaus 1 Rue Paul Claudel 67200 Strasbourg ou tel au 88 29 85 14.

Dép. 80 Vends nbx jeux originaux sur Amstrad CPC 464, 464+. Dumont Benjamin 2 Rue de la Vallée de l'Hallue 80115 Pont Noyelle.

Dép. 84 Vends CPC 464 + 40 jeux + manettes + pistolet : 800 Frs. Tel au 90 62 51 30.

Pc

Achat

Dép. 35 Recherche et achète le logiciel 3D Studio de Autodesk à un prix raisonnable, cherche contacts pour échanges de logiciels. Tel au 99 83 16 49.

Dép. 49 Recherche pour PC, achat ou échange tout CD-Rom : éducatifs, jeux... Tel à Vincent au 41 86 86 24.

Dép. 71 Achète softs pour PC, envoyez vos listes à Kazarian Jean-Pierre Résidence Le Septentrion 18 Avenue P. Nugues 71100 Chalon sur Soane.

Dép. 77 Achète mémoire Simm's 8 bits de 4 Mo à prix intéressant. Tel au 60 01 04 86 après 17 h 30 à Flavian.

Dép. 80 Recherche jeux PC : Dizzy, Treasure Island, Dizzy Excellent Adventure, Dizzy Collection. Tel à Fabien au 22 95 65 72 après 18 h.

Dép. 85 Achète moniteur PC SVGA couleur à bas prix ou gratis et tout matos (DD, Ram, processeur). Tel le soir après 19 h à David Rousseau au 51 52 65 94.

Contact

Dép. 57 Cherche contacts sur PC et Amiga pour échange ou vends news à bas prix, débutants acceptés. Vappiani Marc 25 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou tel au 82 34 59 67 le week-end.

Dép. 59 Cherche contacts sur PC pour échanges de nbx logiciels, utils et jeux. Envoyez liste à Xavier Devaux 194 Rue Georges Pompidou 59110 La Madeleine.

Dép. 62 Cherche contacts durables et sérieux sur PC pour échanges de jeux et utils. Gamelin Carole 2 Rue du Marché 59000 Lille.

Dép. 63 Cherche contacts sérieux et rapides pour échanges et ventes sur PC et PC CD. Remy Frédéric 27 Route de Blanzat 63830 Nohanent.

Dép. 69 Cherche contacts sur le 69, possède nbx jeux récents, sharewares... Tel à Mathieu au 78 24 51 04, vends aussi Sound Blaster 2 : 250 Frs.

Dép. 73 Echange, vends jeux PC tous formats. Ecrire à Hours Etienne 9 Résidence Kes Sablons 73230 St Alban Leysse.

Dép. 75 Viens te joindre à nous pour jouer à des jeux de rôles. Stéphane Biotois 20 Rue de Boulainvilliers 75016 Paris.

Dép. 75 PC cherche contacts. Benoit Langrand 191 rue d'Alesia 75014 Paris.

PETITES ANNONCES
10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Dép. 77 Club PC-CD : toutes les news, pas de caution 60 Frs port inclus, 1er échange gratuit. Ecrire à Manu Conscience 20 Rue de Lourdeau 77310 Pringy ou tel au 60 65 40 78.

Dép. 86 Je débute sur PC et jeu cherche à me faire une bonne logithèqye ainsi que des échanges. Ecrire à François Brigeon 2 Grand Rue 86240 Croutelle ou tel au 49 53 19 71.

Dép. 88 Cherche contacts dans les Vosges sur PC. Tel à Pierre au 29 30 58 52.

Dép. 92 Echange jeux PC et cherche contacts sérieux. Tel à Mathieu au 47 71 00 24.

Dép. 92 Echange ou vends softs sur PC, contacts sérieux, possède Streamer. L. Boumeddane 3 Rue Guynemer 92700 Colombes.

Dép. 92 Echange Inferno PC CD-Rom contre news CD-Rom (Magic Carpet, LBA). Tel au 45 06 62 24 ou Monreal Eric 20 avenue Ed. Vaillant 92150 Suresne.

Dép. 92 Cherche contacts sérieux sur PC, échange ou achète softs. Tel au 47 88 55 57 à Laurent.

Dép. 93 Echange Rebel Assault CD contre Sam et Max VF ou Simon the Sorcerer. Louis Rouxel 21 Avenue du Belvédère 93310 Pré St Gervais ou tel à Louis au 43 60 71 92.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC. Matthys Jan BP 185 8400 Ostende Belgique.

Vente

Dép. 33 Vends jeux CD-Rom 250/300 Frs, news, jamais servi. Tel à Cédric au 56 20 02 58.

Dép. 35 Vends matériel PC neuf, garanti 1 an, et occas à prix intéressants. Pitaut C. L'Aumonerie 35600 Ste Marie de Redon.

Dép. 35 Vends 486 DX 50 4 Mo Ram, HD 245 Mo SVGA 14", vidéo 1 Mo 256 Ko cachés + SB Pro + très nbx logiciels : 8000 Frs à débattre. Tel au 99 57 69 80.

Dép. 37 Vends PC DX2 66 4 Mo, DD 420 Mo, écran 14" SVGA... 6500 Frs, accessoires PC, état neuf CD Rom Sony, Sound Blaster, mémoire 8 Mo ext. 32, écran 15" SVGA, CPU Pentium... à bas prix. Vends nbx accessoires PC, état neuf ; CPU DX2/66 Intel, Sound Blaster 16 bits, CD-Rom double vitesse Sony, DD 540 Mo, Simm 8 Mo... + titres CD, prix intéressants. Tel au 47 54 26 57 après 18 h.

Dép. 38 Vends Seven Guest version luxe et Shadow of the Comet CD VF : 300 Frs les 2 + port. Tel au 76 54 84 79 le soir.

Dép. 46 Vends 486 DX 33 256 Ko cachés, 4 Mo, DD 130 Mo, 3"1/2, 5"1/4, SVGA, Localbus Lowradint, Sound Blaster 2, tbe, nbx softs (Winword, Norton, Organise, Excel, PC Tools, Windows) : 6900 Frs. Tel au 65 22 27 15.

Dép. 47 Vends jeux originaux, échange news sur CD et disks. Tel à Manu ou Rémi au 53 65 52 69.

Dép. 50 Vends PC 486 DX 33 Intel 4 Mo Ram, DD 340 Mo, CD-Rom Panasonic double vitesse, carte Sound Blaster Pro 2, jeux, logiciel : 8000 Frs. Tel au 33 01 02 49.

Dép. 57 Vends PC 486 DX 33 4 Mo, DD 170 Mo, 2FD, SB Pro 2, souris, clavier, joystick..., vends streamer 250 Mo, prix à débattre. Tel à Régis au 87 09 51 40.

Dép. 57 Vends jeux PC. Bortolin Didier 45 boucle du Breuil 57100 Thionville Elange.

Dép. 59 Vends Dungeon Master 100 Frs, Sensible Soccer 100 Frs, Doom 100 Frs port compris. Ecrire à Philippe Sion 57 Verte Rue 59310 Mouchin.

Dép. 59 Vends jeux originaux PC MMS, Simon, Lure, Sim City 2000, Lands... de 150 à 200 Frs, vends 386 + logiciels : prix à débattre. Tel au 20 35 36 79.

Dép. 59 Vends ou échange jeux PC CD-Rom : Inferno, Theme Park CD, Police Quest 4, Raytrace 2.0, FTX CD, CD Compilation. Tel au 20 91 40 38 après 19 h seulement sur le 59.

Dép. 59 Vends Under Killing Moon, LBA, Gabriel Knight, Wolf Pack, Sea Wolf, Hand of Fate de 150 à 250 Frs, Sound Blaster ASP neuve 1000 Frs. Tel au 20 37 31 51 à Paul.

Dép. 59 Vends jeux PC originaux : DDay, Kasparov's Gambit, Goal : 125 Frs pièce. Tel à Jean-Pierre au 20 44 94 87.

Dép. 59 Vends jeux PC à moitié prix : Goal, Day of the Tentacle, Sim City 2000, Privateer. Tel après 18 h au 20 67 09 29.

Dép. 59 Vends PC 486 DX 2 66 PCI, CD-Rom, SB 16 ASP, jeux (F1 GP, Ecstatica), 2 HP, SVGA, DD 210 Mo, 8 Mo Ram, neuf : 10000 Frs. Tel à Seb au 27 65 28 38

Dép. 59 Vends 4 barrettes Simm 1 Mo / 70 NS : 800 Frs, cherche 4D Sport Boxing sur PC. Tel au 27 36 08 37 à Christophe.

Dép. 59 Vends jeux PC de 150 à 250 Frs : M & M II et V, Lands..., vends PC 386 + ; SB Pro + 160 Mo + logiciels originaux. Tel à Jérôme au 20 35 36 79 sauf le jeudi et week-end.

Dép. 62 Vends jeux PC à 150 Frs : Lode Runner, F15 Strike Eagle 3, Vroom, Multiplayer. Tel au 21 28 53 17 à Chantal ou écrire à C. Hiest 16 Résidence Bois Comptois 62880 Annay sous Lens.

Dép. 62 Vends PC 486 DX 40, DD 100 Mo, lecteurs 3" et 5", écran SVGA, imprimante, modem : 7500 Frs. Tel au 21 02 76 84.

Dép. 67 Vends 486 DX 33, 4 Mo Ram, DD 85 Mo, SVGA, CD-Rom double vitesse, SB16, jeux : Rebel Assault, 7th Guest, Privateer, Strike Commander, Indy 4... 7700 Frs à débattre. Tel à Benjamin au 88 08 42 76.

Dép. 67 Vends jeux PC : Planete Aventure 2 (compil 4 jeux), Pirates Gold : 150 Frs pièce et CD-Rom Inca 2 à 200 Frs. Tel au 88 74 23 04 après 18 h.

Dép. 67 Vends 386 SX 25, Ram 2 Mo, DD 210 Mo, VGA 512 Ko, lecteur 3"1/2, carte, joys, SB 16 ASP, Windows, Dos 6.21, enceintes, nbx jeux (Sam et Max...) : 4500 Frs à débattre. Tel au 88 70 93 22.

Dép. 69 Vends news shareware à bas prix: jeux, démos, utils, gifs, fontes... catalogue sur demande. Chirol Philippe 124 rue Abbé-Donnet 69400 Villefranche.

Dép. 69 Vends jeux PC : Indycar, Flashback, Day of the Tentacle, Alone in the Dark, Fields of Glory : 150 Frs pièce, recherche carte vidéo VLB 2 Mo. Tel au 78 60 20 51.

Dép. 86 Vends lecteur 5"1/4, jeux PC : Street Fighter 2, Dune, Alone in the Dark 2..., jeux PC CD : Myst, Megarace... le tout à bas prix. Tel à Julien au 49 50 40 03.

Dép. 87 Vends PC 386 DX 33 4 Mo Ram, SVGA 60 Mo, 3"1/2 et 5"1/4, SB Pro, DOS 6, Win 3.1 : 4500 Frs. Tel au 55 39 36 71 le soir.

Dép. 89 Vends nbx jeux sur PC à un prix très intéressant. Munoz José BP 3 89010 Auxerre.

Dép. 91 Vends disque dur IDE Western Digital Caviar 420 Mo + jeux Chaos Engine, Lode Runner. Tel au 64 94 54 16.

Dép. 92 Vends Magic Carpet sur PC CD, cause machine pas assez rapide, vendu à 200 Frs + 25 Frs de port. Tel à David au 47 08 61 42.

Dép. 92 Vends jeux originaux PC : Theme Park, Rise of the Robots, 1942 Pacific Air War, Subwar 2050... de 100 à 200 Frs la pièce. Tel au 47 32 06 44 entre 19 et 21 h à Philippe.

Dép. 92 Vends ou échanges jeux pour PC à bas prix, possède news, recherche contacts Streamer, vends jeux CD à bas prix. L. Boumeddane 3 Rue Guynemer 92700 Colombes.

Dép. 92 Vends CM + controleur VLB + CPU DX 2 66 + ventilo + Simm 8 x 1 Mo 60 Ns : 2600 Frs, carte son Pro audio 16 : 400 Frs, Simm 4 x 1 Mo : 550 Frs. Tel au 40 84 84 37.

Dép. 92 Vends jeux PC, news et oldies à bas prix. Michel Chen 14 Place de Seine 92400 Courbevoie ou tel au 46 92 03 47.

Dép. 93 Vends jeux PC : news et oldies à bas prix. Grall Christophe 45 Avenue des Marguerites 93220 Gagny ou tel au 43 51 99 60.

Dép. 93 Vends jeux PC et Amiga à bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 88 09 01.

Dép. 93 Vends pack Bell 486 DX 2 66 8 Mo, DD 340 Mo, CD-Rom double vitesse, SB Pro, écran SVGA, joystick, DOS 6, Windows 3.1, sous garantie + 200 jeux hits sur CD et disk : 15000 Frs. Tel au 43 83 20 19.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix. Ecrire à Nicolas Jérémy 113 rue André Karman 93300 Aubervilliers ou tel au 48 33 68 29.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix. Ecrire à Raphaël Gonzalez 12 Impasse du Buisson 93300 Aubervilliers ou tel au 48 34 86 95.

Dép. 93 Vends jeux sur PC et Amiga, prix très bas, demandez liste à Turlan Christian 59 Rue de Franceville 93220 Gagny ou tel au 43 88 60 59.

Dép. 93 Vends jeux PC : System Shock, Lost in Time 1 et 2, Ween, Inca 1, Lemmings SA., 2, 3, Terminator 2029 de 100 à 200 Frs. Tel à Franck au 48 47 79 12.

Dép. 93 Vends jeux sur PC et Amiga, vends A500 1 Mo 1000 Frs. Franck Ristat 24 Rue du 11 Novembre B4 93330 Neuilly sur Marne ou tel au 43 08 15 53.

Dép. 93 Vends imprimante couleur à jet d'encre Canon PJC 600 : 3300 Frs, scanner couleur à mains : 1700 Frs, imprimante à jet d'encre Canon RJI0EX : 1000 Frs, lecteur CD-Rom simple vitesse : 500 Frs. Tel au 40 11 26 43.

Dép. 94 Vends PC 486 DX 2 50, 4 Mo de Ram, DD 210 Mo, 128 Ko de mémoire cachée, écran couleur VGA/Cirrus, MS DoOS 6.20, Windows, Microslft Excel, Corel 4, Paintbrush, etc... : 5200 Frs. Tel au 49 82 35 36.

Dép. 94 Vends 486 DX 50 8 Mo Ram, DD 320 Mo, carte son SB Pro, carte vidéo Paradise 1 Mo, écran 14" SVGA, souris, clavier. Tel au 49 69 08 69, prix à débattre.

Dép. 95 Vends PC 486 DX2 66 8 Mo, DD 340 Mo, lecteur 3"1/2, CD-Rom, SB Pro, 256 Ko cachés, souris MS2, DOS 6.0, Windows 3.1, Diamond VLB 2 Mo, CC IDE 2 Mo VLB, sous garanti : 15 000 Frs. Tel au 39 59 40 85.

Dép. 95 Vends disque dur 3. 5 IDE 100 Mo, marque Quantum : 500 Frs. Tel à Franck au 39 82 03 76 le soir.

Dép. 95 Vends jeux originaux : Sim City 70 Frs, Sim City 2000 : 125 Frs + scénarios catastrophes, Civilization : 150 Frs, le tout en VF. Tel au 39 61 65 76.

Dép. 95 Vends Commodore 386 SX 25 5 Mo Ram, DD 85 Mo, écran VGA couleur, carte Sound Blaster + logiciels : 3500 Frs. Tel au 30 36 45 52 après 19 h.

Dép. 95 Vends Borland Turbo Pascal 7.0, docs et disk originales, vends jeux : Lemmings 1 et 2, Prince of Persia 1 et 2... prix à débattre. Tel au 39 59 98 43 après 18 h.

Dép. 95 Vends 486 DX 33 4 Mo de Ram, DD 260 Mo, extractible, écran SVGA 14", Sound Blaster Pro, divers logiciels et jeux installés : 5500 Frs. Tel au 34 70 16 47.

Jobs

Dép. 6 Etudiant passionné, création d'images de synthèse, connaissance de 3DS cherche emploi ou stage dans le Dép. Pedreno Didier 8 Avenue de la Lodola 06190 Roquebrune.

Dép. 31 Cherche poste de commercial ou vendeur dans le secteur des jeux vidéo, gamme grand public chez distributeur ou constructeur. Didier Janer 37 Bd des Ecoles 31370 Rieumes.

Dép. 70 Grosse tête, avant de rejoindre Cryo ou Origin, vends idées de jeux à 20 Frs pièce, tous genres, toute prétention. Tel après 18 h à FX au 84 62 72 67.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

58

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT ❑ JOBS

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ PC ❑ AUTRES ❑ 3DO

JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (1) 41 34 85 00. Fax : (1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Chef de rubrique (Preview UK) : Derek Dela Fuente
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Léo de Urlevan, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo
TESTS : Léo de Urlevan (Xavier Allard), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Frère Olive (Olivier Bonnet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin) et Pinky (Jérôme Bonnet).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Daniel Ichbiah, Laurent Cotillion Greg, Pascal Pluchon.(MAC infos).
JEUX CRACK : Tonton Stéphane, Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Corinne Bismuth, Djima Mérah, Michel Desangles, Olivier Revenu, Elisabeth Fally.
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SLJ – COMPO IMPRIM – CHAMPA**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yaccine (News, dossier émulateur), El diablo (réalité virtuelle).
Couverture : Super Karts © MANIC MEDIA PRODUCTION
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine.
Abonnements Belgique voir page 69
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE
OJD
1 9 9 3

Gagnez une console PSX



À gagner sur

3615 JOYSTICK